Railways of England and Wales: les régles avancées

Railways of England and Wales (REW), dont l'ouverture de boite est visible ici, est une extension du jeu de gestion ferroviaire Railways of the World. Le jeu de base est en anglais, mais les règles sont traduites en français et facilement trouvables sur le net (ici par exemple). L'extension de REW apporte une nouvelle approche du jeu avec des règles avancées mais aucune traduction n'est disponible. Cet article va donc proposer, non pas une traduction, mais une explication de ces règles avancées.

Pour jouer avec les règles avancées, l'installation du jeu est différente. Laisser dans la boîte les cartes directeur, les cartes opérations (ou objectifs), vous n'en aurez plus besoin. Ici vous incarnez des actionnaires et vous allez pouvoir administrer plusieurs compagnies en même temps.

La carte se prépare comme d'ordinaire avec le placement des marchandises sur les différentes villes. 6 compagnies de chemin de fer vont se disputer le marché; placez une locomotive de chaque couleur sur la case 0 de la piste des scores.

Maintenant, il faut préparer le marché des actions.

Chaque compagnie possède une tuile à sa couleur. Sur cette tuile, il y a 2 cases: action (share) et argent (money). Les compagnies possèdent également 10 actions (carte à leur couleur, attention une fois de plus les couleurs ne sont pas toujours évidentes à distinguer).

Tuile de la compagnie bleue.

Les 10 cartes "action" des compagnies en jeu.

Le marché boursier est simulé grâce à deux autres tuiles:
available compagny shares: qui représente les actions détenues par la compagnie mais disponibles à l'achat. Si un joueur achète une action provenant de cette tuile, l'argent est versé à la compagnie.
shares issued: qui représente les actions détenues par la banque et également disponibles à l'achat. Si un joueur achète une action provenant de cette tuile, l'argent est versé à la banque.

Tuile des actions mises en vente par les compagnies. Sur la planche sont notés les prix intiaux des actions.

Tuile des actions detenues par la banque.

Avant de commencer la partie, pour chaque compagnie, placez 5 actions sur la tuile à sa couleur (case shares) et les 5 autres actions sur la case correspondante de la tuile « available compagny shares ». Ceci signifie que la société possède la moitié de ses actions et que l'autre moitié est à la vente. Les compagnies commencent la partie avec un fond propre nul (case: money).

La compagnie bleue en début de partie.

Les prix des actions, au début du jeu, est fixé par le montant figurant sur la tuile « available compagny shares » entre £6000 (compagnie noir) et £11000 (compagnie rouge). Mais ce prix va évoluer au cours de la partie. Le prix d'une action va être indiqué par la position d'un jeton à la couleur de la compagnie sur une piste individuelle simulant le cours des actions. Placez donc le jeton rouge sur la case 11, le jeton noir sur la case 6 et ainsi de suite pour tous les jetons.

La piste individuelle ou le cours des actions et les jetons des compagnie.

Puis distribuer £10000 à chaque joueur (£15000 pour une partie à 2 ou 3 joueurs). Cette somme est la cagnotte personnelle des joueurs à ne pas confondre avec les fonds des sociétés.

Phase initiale: La partie débute avec une phase d'enchère. Un premier joueur doit être désigné. Il choisit une action ,de la couleur de son choix, sur la tuile « available compagny shares » et la propose aux enchères. La mise à prix minimum est le prix de l'action figurant sur la piste individuelle. Chaque joueur peut alors enchérir pour remporter l'action. La mise est donnée à la banque. Une fois cette première enchère effectuée, le joueur à gauche du premier joueur propose une enchère sur un action et ainsi de suite. Quand tous les joueurs ont proposé une enchère, le premier joueur peut à nouveau proposer la mise aux enchères d'une action. La phase s'arrête lorsqu'aucun joueur ne souhaite miser. Un joueur est exclu des enchères dès qu'il refuse de mettre une action aux enchères lorsque son tour arrive: il ne peut plus alors ni enchérir sur une offre, ni en proposer de nouvelle avant le prochaine phase d'enchères.

Le joueur possédant le plus d'actions d'une compagnie prend le contrôle de cette compagnie. Il place alors devant lui la tuile de la compagnie correspondante. D'actionnaire, le joueur devient gestionnaire. Si plusieurs joueurs possèdent des actions, celui qui en détient le plus devient gestionnaire. En cas d'égalité, le joueur contrôlant la carte reste le gestionnaire. Ces deux derniers cas ne peuvent pas arriver lors de cette première phase d'enchère.

Maintenant le jeu prend son mécanisme normal de déroulement.

Phase 1: Chaque gestionnaire de société a des actions à effectuer. Les actionnaires dans l'ordre de quotation de leur entreprise. Si une société n'a pas de gestionnaire, elle ne fait rien durant cette phase.

Les actions sont:
construire des liaisons. Le coût d'une liaison est fixée par les règles ordinaires. Il n'y a pas de limitation sur la longueur de la liaison: le gestionnaire peut décider de la construction d'une liaison de 5 cases ou plus en une seule fois. Une liaison doit être achevée en une action. De plus, il est possible de construire dans la foulée une deuxième liaison, avec un coût supplémentaire de £2000 par hexagone construit. La règle importante de la construction est qu'une compagnie ne peut construire que des liaisons reliées entres elles. En d'autres mots, le réseau ferré d'une société doit être continu. L'implantation initiale de la compagnie sur la carte est donc primordiale.

Les coûts de construction sont payés par la compagnie à partir des fonds (money) disponibles sur sa tuile. Les sommes sont versées à la banque.

La compagnie marque la possession de la liaison en y plaçant une locomotive à sa couleur (comme dans les règles initiales).

Si un gestionnaire souhaite construire une liaison mais que sa société ne possèdent pas les fonds nécessaires, il peut mettre en vente une ou des actions détenues par la société. Pour cela, il prend une (ou des) action(s) de la tuile compagnie pour les placer sur la tuile banque « shares issued ». Les actions sont achetées par la banque au prix indiqué sur la piste individuelle.

Si la société ne possède plus d'action, elle peut demander un (ou des) prêt(s) de £5000 à la banque. Ce prêt se fait de la même manière que dans la règle de base.

Livrer une marchandise: la livraison s'effectue de manière identique que dans la règle de base. Cependant, il n'y a pas de limitation en nombre de liaisons. On peut livrer aussi loin qu'on peut et ce dès le début du jeu (attention cependant, un cube d'une couleur est toujours livré dans la première ville de la même couleur qu'il traverse (cf règles classiques). La livraison d'une marchandise par une compagnie peut emprunter les lignes d'autres compagnies à la condition qu'au moins la moitié des liaisons appartiennent à la compagnie qui effectue cette livraison.

Les profits des livraisons sont notés en faisant progresser les locomotives des compagnies impliquées dans la livraison sur la piste des scores (comme dans la règle classique).

Ne rien faire: et oui l'inaction est une action.

Les gestionnaires font une action à tour de rôle, 3 fois de suite, lors de cette phase.

A la fin de cette phase, les sociétés touchent les sommes indiquées sur la piste des revenus (ou des scores, l'échelle figurée sur la carte). Cet argent va sur la case « money » de la tuile de la compagnie. Les locomotives de la piste des revenus reviennent sur la case 0.

Phase 2: Les compagnies payent les dividendes aux actionnaires et le prix de leur(s) action(s) est ajusté. Cette phase se joue également dans l'ordre du cours des actions.

Avant tout, les compagnie doivent rembourser leurs emprunts si elles en ont contractés. Pour cela, elle doivent payer £1000 par emprunt de £5000. Elles peuvent, durant cette phase, rembourser définitivement leur emprunt en payant £5000 en plus des £1000 d'intérêts. Les sommes payées lors de cette phase proviennent des fonds (case money) de la compagnie.

Ensuite, le gestionnaire décide des dividendes versées aux actionnaires. Les dividende sont payés à partir des fonds de la compagnie. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter:

pas de dividende: le cours de l'action est chute de £2000, le pion est déplacé de 2 crans vers le bas sur l'échelle individuelle.
Les dividendes sont inférieurs à la moitié de la valeur de l'action: le prix de l'action diminue d'un cran.
Les dividendes sont compris entre le prix de l'action et sa moitié: le prix de l'action reste stable.
Les dividendes sont supérieurs ou égal au prix de l'action: le prix de l'action monte.
Le prix de l'action augmente grâce à la formule suivante: dividendes / prix de l'action. Le chiffre obtenu est arrondi au nombre entier inférieur. Ce nombre correspond à l'augmentation du cours de l'action. L'augmentation est immédiatement indiquée sur la piste du cours de l'action.

Exemple:
Une compagnie dont les actions valent £6000 versent £17000 de dividendes:
17000/6000= 2.8 arrondi à 2. Le cours de l'action augmente de £2000. Les actions de la compagnie valent maintenant £8000 et le jeton de la compagnie augmente immédiatement sur la piste individuelle.

Les dividendes payés par une compagnie sont divisés par le nombre d'actions détenues par les joueurs et par la banque (tuile « shares issued »). Les montants sont arrondis vers le bas et le montant non distribué va à la banque.

Exemple: une compagnie verse £11000 de dividendes. Les joueurs détiennent au total 4 actions et la banque 1. 11000/5 = 2200, chaque joueur reçoit donc £2000 des fonds de la compagnie.

Règle importante: une compagnie ne peut pas faire d'emprunt pour payer des dividendes.

Phase 3: lors de cette phase, les actionnaires peuvent décider de la fusion de leurs compagnies. Cette phase se joue dans

l'ordre inverse du cours des actions.

Un gestionnaire peut proposer la fusion de sa compagnie avec une autre.

Les actionnaires de la compagnie absorbant l'autre votent s'ils sont d'accord ou non.
Les actionnaires de la compagnie absorbée par l'autre votent s'ils sont d'accord ou non.

En cas d'égalité le gestionnaire tranche.

Si les deux compagnies sont d'accord pour la fusion. La compagnie « gagnante » doit racheter tous les actions de la société cible à leur prix actuel + £1000 (les actions présentent à la banque ou en possession des autres joueurs, les actions sur la tuile « available compagny shares » ne doivent pas être rachetées). Les sommes sont payées à partir du fond propre de la compagnie aux actionnaires et à la banque. La compagnie peut vendre une ou plusieurs de ses actions (case Shares de sa tuile) pour trouver l'argent.

La compagnie absorbée cède toutes ses liaisons à la compagnie qui l'a rachetée (remplacement des marqueurs de contrôle des liaisons). Son argent est transféré à la compagnie l'ayant rachetée ainsi que ses emprunts, s'il y en a.

La compagnie rachetée reste cependant dans la partie en temps que nouvelle compagnie. 5 de ces actions sont remises sur sa tuile compagnie et les 5 autres sur la tuile « available compagny shares ». Son cours est le cours initial indique cette la tuile.

Phase 4: cette phase est la phase d'enchère des actions. Le premier joueur débute les enchères.

Les enchères se déroulent comme lors de la phase initiale. La différence vient des sources où se procurer les actions. Les joueurs choisissent s'ils prennent leur action de la tuile « available compagny shares » ou de la tuile « shares issued ». Dans le premier cas, l'argent payé est versé à la compagnie et rejoint son fond propre dans l'autre cas il est versé à la banque.

Une fois de plus, la mise minimale est le prix du cours de l'action de la société ciblée.

Et tour suivant. Le nouveau premier joueur est le joueur à la gauche du premier joueur actuel. On recommence une phase 1.

Fin de partie: la partie se termine à la fin du tour où 16 villes sont vides (condition négociable, aux joueurs de décider...).

Pour chaque emprunt non remboursé, le cours de l'action est diminué d'une case sur l'échelle individuelle.

Ensuite chaque joueur calcule la valeur de ses actions et additionne son argent personnel.

Le joueur le plus riche gagne.

En raison d'une panne d'appareil photo, les photos de cet article proviennent du site: Boardgamegeek.com

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 7 janvier 2011
Consultable en ligne : http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12384-railways-of-england-and-wales-extension-les-regles-avancees