

Pays noir

(J.M. Deniaux ; R. Battman)

Règle du jeu

Préparation :

Chaque joueur reçoit 8 membres de la famille et 3 cartes.

La carte de départ est placée au milieu du jeu.

Tour de jeu

Piocher une carte.

Placer une carte de paysage choisie parmi les quatre.

Placer un membre de la famille sur cette carte, à n'importe quel endroit (facultatif).

Marquer les points pour toute voie ferrée, usine, mine ou port achevé, ou éventuellement pour une carte ville posée, et reprendre les capitalistes posés sur ces sites.

Placer un membre de la famille

Ce n'est autorisé que si aucun autre n'est déjà placé sur le même site. Il peut être placé sur un quartier de ville, une voie ferrée, une mine, une usine, un port ou dans la campagne (dans ce dernier cas, le membre de la famille est immobilisé jusqu'à la fin du jeu).

Règles de placement : sur la ville et la campagne, on place sur les surfaces colorées (on ne peut placer deux membres de familles différentes dans une même ville ou campagne) ; sur les mines, usines et ports, on place sur les symboles ; sur le chemin de fer, on place sur la voie (quand il y a plusieurs voies représentées, on en choisit une et une seule).

Points pendant le cours du jeu :

Les points ci-dessous ne rapportent qu'au membre de la famille, qui est retiré quand le site est achevé.

<i>Voie ferrée achevée, c'est-à-dire bornée par une gare ou un site (mine, port, usine ou ville).</i>	1 point par carte constituant la voie ferrée.
<i>Port achevé, c'est-à-dire relié à un réseau de voies ferrées qui ne peut plus être continué</i>	1 point pour le port + 1 point pour chaque site relié au réseau (ville, mine, usine, autre port)
<i>Mine achevée, c'est-à-dire reliée par chemin de fer à une ville, une usine ou un port.</i>	4 points
<i>Usine achevée, c'est-à-dire qui touche à la fois à une ville et à une mine</i>	3 points
<i>Ville</i>	1 point par quartier posé. A partir du moment où il y a une gare dans la ville, chaque nouveau quartier vaut 2 points. A noter que le point est compté au moment où la carte est posée, sans attendre que la ville soit terminée. Une carte avec un symbole « urbanisme » (adduction d'eau, assainissement ou éclairage public) rapporte immédiatement 1 point pour chaque quartier de la ville déjà posé. <i>Variante</i> : 2 points pour un quartier bourgeois, 1 point pour des corons, 0 point pour un quartier insalubre.
<i>Campagne</i>	La campagne ne rapporte rien en cours de partie

Le jeu prend fin quand un des joueurs est arrivé à la dernière case du marque-point. A défaut, quand tous les joueurs ont posé leurs dernières cartes, on procède au décompte final.

Pour les ports inachevés, on compte 1 point pour le port et 1 point pour chaque site effectivement relié par le chemin de fer.

Pour les campagnes (en vert), on regarde qui a des membres de la famille sur les prés dans une région délimitée par les lignes de chemin de fer, les villes et les bords extérieurs des cartes. Le joueur majoritaire en membres de la famille est considéré comme étant celui qui dispose de la plus grande influence politique, et gagne 1 point par usine, mine, port et ville fermée présents dans ou en bordure de cette région.

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

jeanedouard1@voila.fr

Jean-Marc.DENIAUX@wanadoo.fr