

Nouvelle-Zélande

1. Déroulement

Les anglais ont d'abord colonisé le nord de la Nouvelle-Zélande avant de s'installer dans l'île du sud...

A 5 et 6 joueurs, pendant les 3 premiers tours, il n'est possible de construire que dans l'île du nord.

A 3 et 4 joueurs, pendant les 2 premiers tours, il n'est possible de construire que dans l'île du nord,

Les liaisons maritimes Wellington-Blenheim, Gisborne-Blenheim et Auckland-Nelson sont constructibles sur toute la durée de la partie alors que celle reliant Invercargill et Halfmoon Bay au sud ne pourra l'être que dans la seconde moitié de la partie ainsi que toute l'île du sud..

2. Mise en place

Chaque métropole de l'île du nord de la Nouvelle-Zélande reçoit 3 cubes, Halfmoon Bay 2, cette dernière devenant une métropole noire au début du 3ème (ou du 4ème) tour de jeu selon le nombre de joueurs.

Les autres villes de l'île du nord reçoivent chacune 1 cube.

Les 5 métropoles de l'île du sud en reçoivent deux et les villes urbanisables aucun.

Remplir les tableaux d'approvisionnement des métropoles et des nouvelles cités comme le dit la règle de base. Si des cubes violets sont placés sur les villes 1 blanche et noire, il faut les remplacer par d'autres.

Wellington, seule ville violette de la carte, capitale de la Nouvelle-Zélande et principal pont maritime entre l'île du nord et celle du sud est à la fois une ville blanche et une ville noire. Elle recevra les cubes correspondants du tableau d'approvisionnement.

3. Construction

On trouve en Nouvelle-Zélande trois sortes de terrain:

- la plaine qui coûte 2 \$
- la montagne qui coûte 3 \$
- la haute montagne qui coûte 5 \$

De plus, il existe quatre liaisons maritimes, trois entre l'île du nord et celle du sud, l'autre entre l'île du sud et l'île Stewart. Chaque liaison maritime coûte 12 \$, est constructible par chaque joueur à raison d'une seule par tour, compte un lien lors des déplacements de cubes et comme une tuile construite mais ne rapportera pas 1 PV en fin de jeu au titre des tuiles construites.

Chaque joueur qui construit une liaison maritime obtient une part dans la Compagnie Générale de fret maritime, un joueur peut donc au maximum posséder 4 parts de cette compagnie.

Chaque part rapportera en fin de jeu l'équivalent d'1 point de revenu.

Il n'est pas nécessaire pour développer une liaison maritime d'avoir son réseau ferré arrivant dans la ville de départ ou d'arrivée de la liaison maritime.

Enfin, pendant les 3 premiers tours de jeu à 3 et 4 joueurs ou les 2 premiers tours à 5 et 6 joueurs, il est impossible de construire dans l'île du sud mis à part

les liaisons maritimes Wellington-Blenheim, Gisborne-Blenheim et Auckland-Nelson. Dans l'île du nord, chaque joueur peut construire trois tuiles au maximum sauf l'ingénieur 4. Construire uniquement dans l'île du sud permet de faire jusqu'à 5 tuiles, donc 6 pour l'ingénieur.

Si un joueur désire construire dans l'île du nord et dans celle du sud, il ne pourra construire que 4 tuiles, 5 avec l'ingénieur. La liaison Wellington-Blenheim ainsi que celle reliant Auckland à Nelson sont constructibles depuis les deux îles.

4. Modification des rôles

First move, first build, locomotive, turn order et ingenieur sont inchangés par rapport aux règles de base.

Urbanisation connaît une restriction: il est interdit d'urbaniser une ville violette. En contrepartie, une cinquième ville noire existe, Halfmoon Bay, située dans l'île Stewart, qui recevra les cubes de la ville F.

Production permet de placer dans les tableaux d'approvisionnement deux cubes parmi quatre tirés au sort dans la réserve ou alors de prendre un cube du tableau et de le placer dans une métropole de la carte. De plus, lors des 2 ou 3 premiers tours, selon le nombre de joueurs, on tire deux fois les dés pour les villes du Nord et aucune pour celles du Sud

Un 8ème rôle est disponible pour la Nouvelle-Zélande, l'action ferry déjà rencontrée par les joueurs sur la carte de la Scandinavie.

L'action ferry peut être choisie pendant la sélection des actions. Celui qui la prend pourra, pendant ses déplacements de marchandises, choisir un cube d'une métropole côtière et le déplacer vers une autre métropole, également côtière, c'est-à-dire adjacente à la mer. Ceci pourra être effectué à n'importe quel moment durant le déplacement.

En Nouvelle-Zélande, utiliser le ferry compte comme une liaison et rapporte 1 point de revenu.

Un seul cube pourra être déplacé comme cela sur les deux possibles du joueur et il devra stopper son déplacement dans la première métropole de sa couleur. Les points de départ et d'arrivée lors du déplacement d'un cube par ferry obéissent aussi au phénomène du nord en début de partie, du nord ou du sud en fin de partie.

5. Déplacement des marchandises

Ils sont effectués comme dans la règle de base en direction des métropoles de la couleur du cube. Quand une ville mineure de l'île du nord est construite, son ou ses cubes sont déplaçables.

Emprunter une liaison maritime compte comme un lien et rapporte 1 point de revenu à son propriétaire.

Un joueur qui n'a pas construit la liaison peut emprunter la compagnie générale de fret maritime contre un paiement de 3 \$ par cube, la liaison compte alors comme un lien loco mais ne rapporte pas de point de revenu.

6. Décompte des points

Chaque dollar gagné sur la piste des revenus vaut trois points de victoire ainsi que chaque liaison maritime construite par le joueur. Il faut ensuite ajouter un point de victoire par tuile construite, une liaison maritime n'est pas considérée à ce moment-là comme une tuile.

Enfin, chaque joueur doit retrancher trois points de victoire par action émise.