

J. ALEX KEVERN EXPOSITION UNIVERSELLE -CHICAGO 1893-

2-4 Joueurs | 40 Minutes | Âge 10+

La spectaculaire Exposition universelle de 1893 à Chicago présentait de nombreuses innovations scientifiques, technologiques, culturelles et de loisirs.

Vous êtes l'un des organisateurs de l'exposition. Envoyez vos représentants gagner les faveurs de personnalités influentes et assurez la sélection de vos expositions.

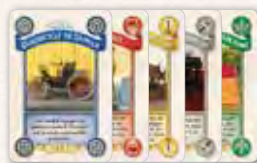
L'organisateur qui aura la meilleure réputation sera déclaré vainqueur.



1 plateau Grande roue
1 tuile Connexion



5 tuiles Palais



40 cartes
Exposition
principale
5x8



23 cartes
Personnalité
influente



60 jetons
Exposition
approuvée
5x12



28 cartes
Ticket d'entrée
pour Midway



1 jeton Cabine
1 marqueur Manche



88 cubes
Représentant
4x22



4 cartes
Bonus de départ



4 cartes
Référence de
décompte de points



38 jetons
Médaille de leader



34 jetons
Pièce de Midway



PRINCIPES DU JEU

Exposition universelle Chicago 1893 se joue en 3 manches, chacune se terminant par une Phase de décompte de points de victoire. Lorsque c'est à lui de jouer, un joueur place un de ses Représentants sur un des Palais de l'exposition et récupère les cartes qui y sont. À la fin de la manche, les joueurs gagnent des points pour les Palais où ils ont plus de Représentants que les autres joueurs et pour les Expositions principales qu'ils font approuver grâce à leur leadership. Le joueur qui a gagné le plus de points à la fin de la 3^e manche est déclaré vainqueur !

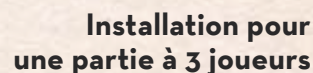
INSTALLATION

- 1 Assemblez le plateau **Grande roue** et la tuile **Connexion** au centre de la table. Assurez-vous que le nombre de joueurs indiqué sur chaque élément correspond au nombre de joueurs. La Grande roue de Ferris doit être composée de :
 - ♦ 13 cases à 4 joueurs
 - ♦ 11 cases à 3 joueurs
 - ♦ 9 cases à 2 joueurs
- 2 Placez les **tuiles Palais** aléatoirement autour du plateau Grande roue pour former un hexagone.
- 3 Placez la **Cabine** sur la case de départ du plateau Grande roue, indiquée par le symbole  en bas du plateau Grande roue.
- 4 Placez le **marqueur Manche** sur l'espace le plus à gauche de la piste des Manches, au Début de la 1^{re} Manche.
- 5 Mélangez les 91 cartes **Exposition principale**, **Ticket d'entrée pour Midway** et **Personnalité influente** pour composer une pioche que vous placez face cachée en dessous du plateau Grande roue.
 - ♦ Retirez 6 cartes lorsque vous jouez à 2 joueurs : 1 Ticket d'entrée pour Midway et 1 Exposition principale de chaque couleur.
 - ♦ Retirez 9 cartes lorsque vous jouez à 4 joueurs : 5 Tickets d'entrée pour Midway, 2 cartes Daniel Burnham, 1 carte George Davis et 1 carte Bertha Palmer.



La Grande roue Ferris, première du genre, emportait 60 passagers dans chaque cabine, soit un total de 2 160 passagers.

- L'Exposition universelle ouvrit pendant six mois du 1^{er} mai au 30 octobre 1893 et attira plus de 27 millions de visiteurs.*





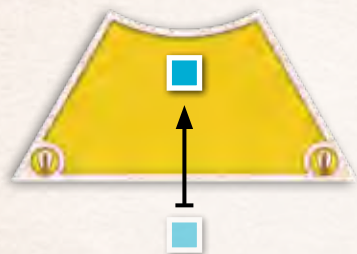
DÉTAIL D'UN TOUR

À votre tour, vous devez placer un de vos Représentants sur le Palais de votre choix, jouer vos Personnalités influentes (si vous en avez), puis récupérer toutes les cartes associées au Palais que vous avez choisi. Placez ensuite 3 nouvelles cartes de la pioche autour du plateau.

1^{RE} ÉTAPE : PLACEZ UN REPRÉSENTANT

Choisissez un Palais et placez 1 de vos Représentants dessus.

Si vous avez besoin d'un Représentant (pendant les Étapes 1 et 2) mais que vous n'en avez plus en réserve, vous pouvez décider de retirer un de vos Représentants déjà placé sur un Palais pour l'utiliser.



2^E ÉTAPE : JOUEZ VOS PERSONNALITÉS INFLUENTES

Si vous avez récupéré des cartes Personnalité influente pendant votre tour précédent, vous devez les jouer maintenant (ou les défausser) dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous jouez une Personnalité influente, faites l'action indiquée sur la carte, puis défaussez-la (regardez la carte **RÉFÉRENCE** pour l'explication des actions). Vous ne pouvez pas conserver une Personnalité influente pour un autre tour.

3^E ÉTAPE : RÉCUPÉREZ VOS CARTES

Récupérez toutes les cartes associées au Palais sur lequel vous avez placé votre Représentant pendant la 1^{re} Étape, et placez-les **face visible** devant vous (les cartes récupérées sont toujours placées face visible et peuvent être consultées par tous à tout moment). Pour chaque Ticket d'entrée pour Midway que vous avez récupéré, avancez la Cabine d'une case sur le plateau Grande roue. Si elle atteint la case de Départ de la Grande roue, elle s'y arrête immédiatement et ne la dépasse pas. Cela déclenche une Phase de décompte de points à la fin de votre tour.

Même si des Personnalités influentes vous permettent d'ajouter des Représentants supplémentaires sur d'autres Palais, vous ne récupérez pas les cartes de ces Palais. Vous ne récupérez que les cartes du Palais sur lequel vous avez placé votre Représentant pendant la 1^{re} Étape.

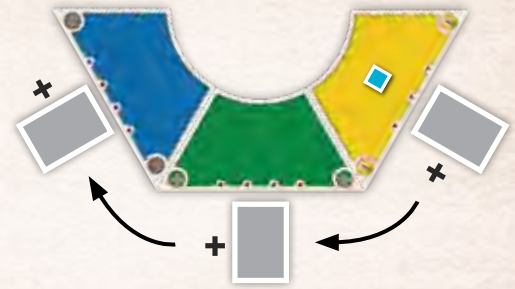


4^E ÉTAPE : AJOUTEZ 3 NOUVELLES CARTES

Premièrement, piochez 1 carte et placez-la à côté du Palais sur lequel vous avez placé votre Représentant pendant la 1^{re} Étape. Puis ajoutez 1 carte à côté de chacun des deux Palais libres suivants dans l'ordre des aiguilles d'une montre (chaque Palais peut recevoir un nombre de cartes limité : 3(♥) ou 4(♦) cartes). Si un Palais possède déjà son maximum de cartes, il n'est pas libre ; passez au prochain Palais libre disponible.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour composer une nouvelle pioche.

Votre tour se termine lorsque vous avez accompli les quatre Étapes. Si la Cabine s'est arrêté pendant votre tour sur la case de Départ, commencez une Phase de décompte à la fin de votre tour, et avant que le joueur suivant ne commence son tour (voir **PHASE DE DÉCOMPTÉ**).



EXEMPLE D'UN TOUR

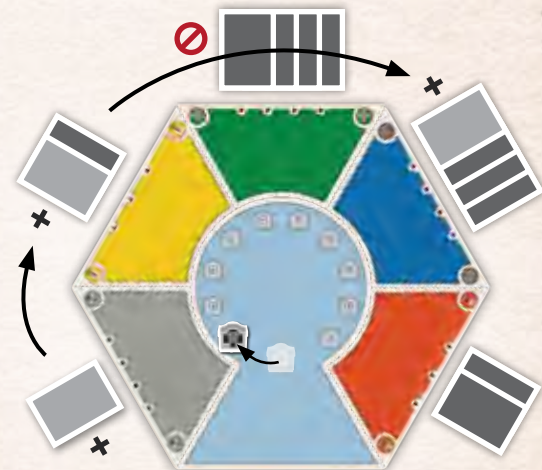
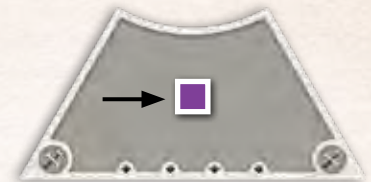
Alex commence son tour sans Personnalité influente. Il n'y aura donc pas de 2^e Étape.

Lors de la 1^{re} Étape, il place un Représentant sur le Palais des Manufactures.

Il récupère les 2 cartes associées à ce Palais lors de la 3^e Étape. Une des cartes récupérée est un Ticket d'entrée pour Midway, il déplace donc la Cabine d'une case sur le plateau Grande roue.

Pendant la 4^e Étape, il ajoute 3 nouvelles cartes de la pioche autour du plateau :

- il place la première carte sur le Palais des Manufactures (le gris actuellement vide) ;
- il place la deuxième sur le Palais de l'Électricité, qui est le suivant disponible (Jaune) ;
- puis, comme le Palais de l'Agriculture (Vert), qui est le suivant, possède déjà son maximum de cartes, il place sa troisième carte sur le prochain Palais disponible, celui des Transports (Bleu).



EXPLICATION DES CARTES

EXPOSITIONS PRINCIPALES



La partie principale de l'exposition présentait plus de 65 000 exposants dans de magnifiques immeubles connus aussi sous le nom de la "Ville Blanche".



Ces cartes représentent les propositions d'exposants pour la partie principale de l'exposition. Il y a cinq catégories d'Exposition principale, chacune correspondant à un des Palais : Agriculture, Beaux-Arts, Électricité, Manufactures et Transports.

Les expositions sont considérées comme "**proposées**" quand vous les récupérez. Les joueurs qui possèdent le plus de Représentants dans un Palais peuvent faire "**approuver**" les expositions correspondantes pendant le Décompte des points (voir **PHASES DE DÉCOMPTÉ** pour l'explication des approbations d'exposition). Ces cartes ne rapportent pas de points en elles-mêmes. Seules les expositions qui auront été converties en jetons Exposition approuvée pendant une Phase de décompte de points rapportent des points.

Les joueurs gagnent plus de points s'ils possèdent une diversité de jetons Exposition approuvée à la fin de la partie (une série de 5 jetons dans *différentes catégories* rapporte 15 points, alors que 5 jetons de la même catégorie ne rapportent que 5 points). Voir **FIN DE PARTIE** pour plus de précisions sur les points accordés pour les Expositions approuvées.

TICKETS D'ENTRÉE POUR MIDWAY



Midway était un parc d'attractions qui s'étendait sur 1,5 kilomètre. Les ventes de tickets pour ces attractions ont généré la majorité des profits de l'exposition.

Chaque Ticket d'entrée pour Midway que vous récupérez avance la Cabine d'une case sur le plateau Grande roue (voir **DÉTAIL D'UN TOUR : Récupérez vos cartes** pour plus de précisions). Lorsque la Cabine s'arrête sur la case de Départ, en bas de la Grande roue, elle déclenche une Phase de décompte de points que vous devez effectuer à la fin de votre tour.

À chaque Phase de décompte de points, tous les joueurs doivent échanger leurs Tickets d'entrée pour Midway, pour 1 point chacun. Le joueur qui possède le plus de Tickets d'entrée gagne 2 points supplémentaires (voir **PHASE DE DÉCOMPTÉ** pour plus de précisions sur l'échange des Tickets d'entrée).

PERSONNALITÉS INFLUENTES

Ces cartes représentent les faveurs que vous demandez à des Personnalités influentes. Lorsque vous récupérez une carte Personnalité influente, vous devez jouer cette carte (ou la défausser) pendant votre **prochain tour** ; vous ne pouvez pas la mettre de côté pour plus tard. Lorsque vous jouez une Personnalité influente, appliquez l'effet indiqué par l'icône sur la carte, puis défaussez-la.



Daniel Burnham, un des principaux organisateurs, a vécu pendant plus de deux ans sur le chantier avant l'ouverture de l'Exposition universelle.



Daniel Burnham : ajoutez 1 Représentant supplémentaire sur le Palais où vous avez placé votre Représentant pendant la 1^{re} Étape.



George Davis : ajoutez 1 Représentant supplémentaire sur un Palais adjacent au Palais où vous avez placé votre Représentant pendant la 1^{re} Étape.

Les deux Palais de part et d'autre de la base du plateau Grande roue ne sont pas adjacents.



Bertha Palmer : déplacez 1 de vos Représentants, ou celui d'un adversaire, d'un Palais vers un autre Palais.



Cyrus McCormick, Charles H. Schwab, Augustus Saint-Gaudens, George Westinghouse et George Pullman : ajoutez 1 Représentant supplémentaire sur le Palais correspondant à l'icône.

La compagnie Westinghouse Electric, possédée par George Westinghouse, a remporté le contrat d'éclairage électrique de l'exposition.





PHASE DE DÉCOMPTE

Le jeu a trois Phases de décompte, chacune commençant après le tour du joueur pendant lequel la Cabine s'est arrêtée sur la case de Départ du plateau Grande roue.

Le joueur qui déclenche la Phase de décompte peut récupérer la Cabine pour s'en rappeler. Après la Phase de décompte, il replace la Cabine sur la case de Départ et le jeu continue avec le joueur à sa gauche.

Déplacez le marqueur Manche d'une case sur la piste des Manches vers l'emplacement correspondant à la Fin de la Manche actuelle. Chaque Phase de décompte se décompose en 3 Étapes (les jetons Pièce de Midway, Médaille de leader et Exposition approuvée ne sont pas limités. Si vous faites face à une pénurie, utilisez un papier et un crayon pour continuer le décompte).

1. ÉCHANGE DES TICKETS D'ENTRÉE POUR MIDWAY

Bonus de Leader : premièrement, le joueur qui possède le plus de Tickets d'entrée pour Midway gagne 2 points en jetons Pièce de Midway. En cas d'égalité, les joueurs à égalité gagnent tous 2 points.

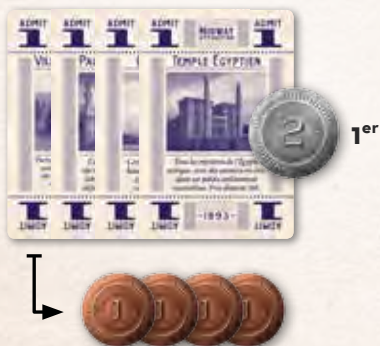
Échange de Tickets : Ensuite, chaque joueur doit échanger ses Tickets d'entrée pour Midway pour 1 point chaque. Placez les Tickets d'entrée pour Midway échangés dans la défausse.

2. POINTS DES PALAIS

Gérez les cinq Palais, un à la fois, en commençant par celui à gauche de la base de la Grande roue et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre (les points que vous pouvez gagner et le nombre d'expositions que vous pouvez faire approuver dépendent du nombre de joueurs ; utilisez la carte de Référence correspondante).

Jetons Médaille de leader : le ou les joueurs avec le plus de Représentants sur un Palais gagnent une Médaille de leader d'une valeur de 2 ou 4 points.

Expositions approuvées : le ou les joueurs avec le plus de Représentants peuvent également faire approuver un certain nombre de leurs Expositions principales correspondant au Palais. Lorsque vous faites approuver une Exposition principale, placez la carte dans la défausse et récupérez le jeton Exposition approuvée correspondant.



PHASE DE DÉCOMPTE 2	
2 ^e étape : Points des Palais	
1 ^{er}	ER  ☒ ☒ ☒
2 ^e	— —
1 ^{er} à ÉGALITÉ	— ☒

PHASE DE DÉCOMPTE 3	
2 ^e étape : Points des Palais	
1 ^{er}	ER  ☒ ☒ ☒
2 ^e	 ☒
1 ^{er} à ÉGALITÉ	 ☒ ☒ *Pas de Bonus de 2^e
2 ^e à ÉGALITÉ	— —

PHASE DE DÉCOMPTE 4	
2 ^e étape : Points des Palais	
1 ^{er}	ER  ☒ ☒ ☒
2 ^e	 ☒
1 ^{er} à ÉGALITÉ	 ☒ ☒ *Pas de Bonus de 2^e
2 ^e à ÉGALITÉ	— ☒

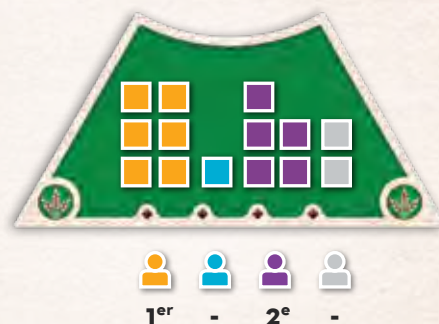
1^{er} : si un joueur est majoritaire, c'est-à-dire qu'il est le seul à posséder le plus de Représentants sur un Palais, il gagne une Médaille de leader ( / ) et peut faire approuver 3 de ses Expositions principales correspondant au Palais (☒ ☒ ☒).

2^e (à 3 joueurs ou plus) : si un joueur est deuxième pour la majorité sans égalité, il gagne une Médaille de leader () et peut faire approuver 1 de ses Expositions principales correspondant au Palais (☒).

Égalité - 1^{er} : si plusieurs joueurs sont à égalité pour la majorité, ils gagnent éventuellement une Médaille de leader () et peuvent faire approuver un certain nombre d'Expositions principales correspondant au Palais (☒ / ☒ ☒).

Lorsqu'il y a une égalité pour la 1^{re} place, il n'y a pas de 2^e place. Le joueur suivant est considéré comment étant 3^e.

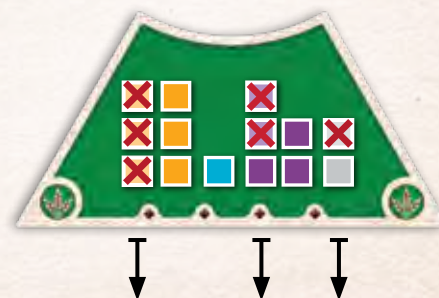
Égalité - 2^e (seulement à 4 joueurs) : si plusieurs joueurs sont à égalité pour être deuxième, ils peuvent faire approuver 1 Exposition principale correspondant au Palais (☒), mais ils ne gagnent pas de Médaille de leader.



3. RAPPEL DES REPRÉSENTANTS

Après avoir comptabilisé les cinq Palais, les joueurs doivent récupérer dans chacun d'entre eux la moitié de leurs Représentants (arrondi à l'inférieur).

Le joueur orange possède 6 Représentants dans le Palais de l'Agriculture, il en récupère donc 3. le joueur violet possède 5 Représentants, il en récupère 2. Le joueur blanc possède 2 Représentants, il en récupère 1. Et le joueur bleu, qui n'a qu'1 Représentant, n'en récupère aucun.



À la fin des deux premières Phases de décompte, avancez le marqueur Manche sur la case du Début de la Manche suivante.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la troisième Phase de décompte.
Chaque joueur additionne les points qu'il a gagnés avec ses jetons
Pièce de Midway, Médaille de leader et Exposition approuvée.

COMPTABILISER LES PIÈCES DE MIDWAY

Chaque pièce de Midway rapporte le nombre indiqué dessus
(1, 2 ou 4).



COMPTABILISER LES MÉDAILLES DE LEADER

Chaque Médaille de leader rapporte le nombre indiqué dessus
(2 ou 4).



COMPTABILISER LES EXPOSITIONS APPROUVÉES

Plus vous avez fait approuver d'Expositions principales de catégories différentes, plus vous gagnez de points. Regroupez vos jetons Exposition approuvée en séries, de manière que chaque série ne possède qu'un jeton de chaque catégorie. Chaque série vous rapporte le nombre de points indiqué dans le tableau ci-contre.

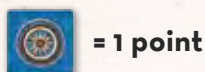
(Les cartes Exposition principale non approuvées ne rapportent rien. Seules celles qui ont été converties en jetons Exposition approuvée en rapportent.)

Série complète de 5	15 points
Série de 4 différents	10 points
Série de 3 différents	6 points
Série de 2 différents	3 points
Jeton seul	1 point

Le joueur qui possède le plus de points est le gagnant ! En cas d'égalité, c'est le joueur parmi ceux à égalité qui possède le plus de jetons Exposition approuvée qui gagne. Si l'égalité persiste, c'est celui qui possède le moins de cartes Exposition principale qui l'emporte. Si l'égalité persiste encore, les joueurs partagent la victoire.

EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE DE FIN DE PARTIE

Beth finit la partie avec 9 jetons Exposition approuvée. Elle possède une série de 5 jetons différents qui lui rapporte 15 points ; une série de 3 (Transports, Beaux-Arts et Manufactures) qui lui rapporte 6 points ; et un jeton seul (Transports) qui lui rapporte 1 point. Beth obtient 22 points avec ses Expositions approuvées.



Elle obtient également 11 points pour ses Pièces de Midway et 18 points pour ses Médailles de leader.



Son score final est de 51 points !



**RENEGADE
GAME STUDIOS**

RenegadeGames.com
facebook.com/PlayRGS
twitter: @playrenegade



Édition française
powered by Origames
Renegade-France.fr
facebook.com/PlayRGSFrance
Tournois : Action-Jeux.com



**FOXTROT
GAMES**

FoxtrotGames.com
facebook.com/FoxtrotGames
twitter : @FoxtrotGames

EXPOSITION UNIVERSELLE 1893

♦ Chicago, Illinois ♦

1^{er} Mai - 30 Octobre, 1893

SITES & BÂTIMENTS

- 1 Grande Roue
- 2 Palais des Beaux-Arts
- 3 Pavillon de l'État d'Illinois
- 4 Palais de la Femme
- 5 Palais des Transports
- 6 Palais des Mines et de l'Exploitation Minière
- 7 Palais de l'Électricité
- 8 Palais des Manufactures
- 9 Bâtiment administratif
- 10 Gare centrale
- 11 Galerie des Machines
- 12 Palais de l'Agriculture



Auteur

J. Alex Kevern

Illustrations

Beth Sobel

Maquette

Jason D. Kingsley

Chef de projet

Randy Hoyt

Conception graphique

Adam P. McIver

Règles

Dustin Schwartz

Foxtrot Games remercie Thomas Bleuzen, la famille Meltzer Cassel, Tanzy Caulkins, Kye-young Chung, Spencer DuChene, Lori Gentile et Joe Sislow, C. Giannoni, Kyle Hawkins, Halle Kevern, Jeff et Debbie Lustic, Elsa Andersson Monaghan, Charmaine Mortensen, Blake Muxo, Jayson Myers, Chris et Tiffany Peters (et Nate et Maria), Rae Peters, Sarah Roach (en mémoire de Thomas J. Roach IV), Jeff Safran, Bill et Danna Segel, P. Kellach Waddle, Wes Walker et les 1 400 backers qui ont soutenu le projet.

Randy Hoyt remercie sa femme Leslie pour son temps et ses encouragements. Il remercie également Brian Villanueva, Andy Lee, Jason D. Kingsley, Dave Ferguson, Aron Yert, Bethany Yert et J.R. Honeycutt pour leur participation et leurs critiques.

J. Alex Kevern remercie également tous les testeurs qui ont permis à ce jeu d'être ce qu'il est aujourd'hui, ainsi que sa femme Sara et sa famille pour leur soutien inconditionnel.