

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

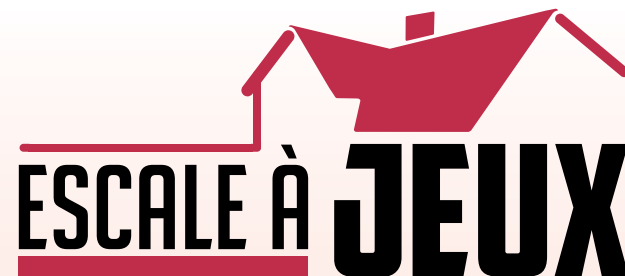
***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Moderne Zeiten – Les Temps modernes

Un jeu de Dan Glimme et Gregorz Rejchtman pour 3 à 5 joueurs à partir de 9 ans – © 2002 Jumbo International

Règles révisées en octobre 2007 par François Haffner à partir de la traduction de Lafronde et des très nombreuses corrections apportées par les auteurs.

Moderne Zeiten (Les Temps modernes) se joue dans l'Amérique florissante des années 20 au 20<sup>ème</sup> siècle. L'économie grandit et dans le monde entier commencent les trusts des géants industriels. C'est le temps de l'industrialisation et des grandes affaires de spéculation en bourse. Les joueurs vont se glisser dans les rôles d'hommes ou de femmes d'affaires et s'engager et investir dans différentes branches pleines d'avenir. L'objectif risqué du jeu consiste à atteindre la majorité des actions dans ces branches innovatrices sur une base mondiale. C'est le pouvoir sur l'industrie de la navigation et de l'aviation, de la construction, des télécoms ou encore de l'automobile.

Mais la précaution est de mise ! Celui qui soit devient trop avide de succès, soit agit en prenant trop de risques, déclenche très rapidement un crash boursier avec des conséquences destructrices.

## Contenu du jeu

- 1 plan de jeu
- 75 millions de dollars en argent
- 105 cartes représentant des titres
- 100 cartons carrés (10 grands carrés et 10 petits carrés dans 5 couleurs)
- 6 zeppelins
  - 5 figurines de jeu
  - 1 marqueur d'évaluation blanc
- 1 carte « Business initiative »
- 1 dé
- 1 règle de jeu

## Préparation

On place le plan de jeu au centre de la table. Les cartes de titre sont battues et placées face cachée à côté du plan de jeu.

Chaque joueur reçoit :

- un zeppelin,
- 8 titres,
- 15 millions de dollars,
- les carrés de la couleur de leur zeppelin (10 grands et 10 petits carrés).

Chaque joueur place son zeppelin sur la case « Start » du plan de jeu.

Le zeppelin blanc est placé sur la case 0 de la barre d'évaluation qui se trouve à droite du plan de jeu.

Les titres non distribués aux joueurs sont placés en une pile à côté du plan de jeu.



## Tour de jeu

Le tour de jeu se passe comme suit :

- **On lance le dé qui détermine combien de titres vont être piochées et mise en vente à ce tour.**
- **Une vente aux enchères est effectuée. Le gagnant remportant la totalité des titres mis en vente.**

- **Chaque joueur, à tour de rôle, en commençant par le gagnant de la vente, réalise ensuite son action de jeu.**

La vente aux enchères

On jette le dé qui indique le nombre de titres qui doivent être tirés de la pile et mises en vente.

Ces titres sont alors placés face visible sur la table triés par type.

Les joueurs enchérissent successivement dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a remporté l'enchère précédente, matérialisée par le carton « Business initiative » (au début de la partie, donner cette carte au joueur le plus jeune). La vente aux enchères prend fin quand tous les joueurs ont passé. Un joueur qui passe ne peut plus surenchérir par la suite.

Si personne ne propose de prix, les titres restent sur la table : ils s'ajouteront aux titres tirés lors de la prochaine vente.

Le joueur qui gagne la vente aux enchères prend tous les titres présentés à cette vente aux enchères. Puis, il paie aux autres joueurs le montant total requis en distribuant l'argent billet par billet autour de la table aux autres joueurs, en commençant par le joueur à sa gauche, jusqu'à ce que la somme soit entièrement payée.

Enfin, le gagnant de la vente aux enchères reçoit la carte « Business initiative » et choisit en premier l'action qu'il va réaliser.

## Action de jeu

Au départ, chaque joueur reçoit 8 titres qu'il tient cachés aux autres joueurs.

Il existe cinq branches économiques différentes : navigation, aviation, immobilier-génie civil, automobile et télécoms.

Le nombre de titres étalé devant chaque joueur détermine le niveau d'investissement de ce joueur dans l'industrie représentée. Le joueur qui possède le plus de titres dans une industrie en a le contrôle.

Le joueur dont c'est le tour a deux actions possibles : A ou B. L'action B se compose de cinq phases.

### A – Tirer 2 cartes action de la pile

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de cartes actions, il tire deux cartes actions de la pile et les mets dans sa main. Il ne peut plus poser de cartes action à ce tour. C'est alors au tour du joueur suivant.

### B – Poser un ou plusieurs titres et déplacer son Zeppelin

#### B.1 - Poser des titres

Le joueur pose devant lui autant de titres d'autant d'industries qu'il le souhaite, **mais il doit impérativement prendre la majorité** dans au moins l'une des 5 industries.

En clair, un joueur qui ne peut pas prendre au moins une majorité en déposant doit choisir l'action A.



Exemple :

Le joueur A, qui joue en premier, pose trois titres automobile sur la table (ainsi que deux télécoms, 1 aviation et 1 navigation).



Il prend ainsi la majorité dans la branche automobile (ainsi que dans les 3 autres branches puisqu'il est le premier joueur à poser des titres).

Si le joueur B, à son tour de jeu, veut prendre la majorité dans cette branche, il doit déposer au moins 4 titres automobile pour dépasser le joueur A.

Et si le joueur C pose ensuite 5 titres automobile, il prend à son tour la majorité dans cette branche.

Note : un joueur peut choisir, tactiquement de prendre la majorité dans plusieurs industries ; de même, il n'est pas obligé de déplacer son Zeppelin sur une case d'une industrie dont il vient de déposer des titres, il peut par exemple se déplacer sur une case d'une industrie dont il a conservé la majorité sans pour autant y déposer de nouveaux titres.

## B.2 - Mouvement sur le plateau de jeu

Le joueur – qui rappelons-le possède au moins une majorité – avance son Zeppelin sur la prochaine case libre représentant l'une des industries où il est majoritaire. Il dépose ensuite sous son Zeppelin un grand carton de sa couleur. Les joueurs suivants ne pourront plus utiliser cette case, ils devront passer au-dessus.

Exemple : le joueur D dépose 4 titres de diverses industries. Il détient alors la majorité dans la navigation ainsi que dans les télécoms.

La case Chicago/télécoms étant déjà occupée, il a le choix entre Berlin/navigation et New-Orleans/télécoms. Il choisit d'aller au plus près, soit Berlin.

Autre exemple : lors d'un précédent tour, un joueur a pris la majorité dans la construction et a déplacé son Zeppelin sur la prochaine ville/construction. Constatant au début de son tour qu'il dispose toujours de cette majorité, il peut poser n'importe quelles cartes (au moins une) et se déplacer vers la prochaine ville/construction.

## B.3 - Mise à jour du tableau d'évaluation

Un tableau d'évaluation se trouve au milieu du plateau de jeu. Celui-ci indique combien de points valent les 5 branches respectives dans les 6 villes mondiales respectives. Chaque fois qu'un joueur place un grand carré de sa couleur, il doit aussi placer un petit carré de sa couleur sur la même case dans le tableau d'évaluation.

## B.4 - Crash boursier

Tous les titres déposés par les joueurs sur la table doivent rester parfaitement visibles. Pour chaque titre déposé, on déplace le Zeppelin blanc d'une case vers le crash. La position du Zeppelin blanc doit donc toujours correspondre exactement au nombre total de titres visibles (les titres en vente ne comptent pas).

Le nombre de titres déposés peut conduire à un crash boursier. Il y a crash boursier :

- à 3 joueurs, si le Zeppelin blanc atteint ou dépasse 21
- à 4 ou 5 joueurs, s'il atteint ou dépasse 25.



Le crash boursier se résout en annulant tous les titres de l'industrie qui en possède le plus devant les joueurs. Si par exemple, si on a déposé 3 titres aviation, 4 titres navigation, 5 titres automobile, 10 titres immobilier et 6 titres télécoms, alors on défusse les 10 titres immobilier dans une pile de défusse.

Le Zeppelin blanc est alors repositionné sur la barre d'évaluation. C'est le nombre de titres encore en jeu qui décide de l'endroit où l'on doit le positionner.

Si plusieurs industries possèdent ensemble le plus grand nombre de titres, tous ces titres sont défussés.

Les éventuels titres proposés à la vente et refusés par tous les joueurs, bien que visibles, ne comptent pas pour la position du Zeppelin blanc et ne sont pas affectés par le crash.

## B.5 - Tour du joueur suivant

Le tour de jeu continue par le joueur suivant, qu'il y ait eu ou non un crash boursier et ce joueur doit à son tour choisir son action entre A et B.

### Tour de jeu

Quand chaque joueur a joué son tour, alors une nouvelle vente aux enchères peut commencer. Celui qui commence à enchérir est le joueur à gauche de celui qui possède la carte « Business initiative ». Ce joueur tire à nouveau des cartes de la pile des cartes action selon le dé et annonce la première mise de la nouvelle vente aux enchères.

### Fin de la partie

Lorsque toutes les cases entre le Zeppelin d'un joueur et la dernière case sont occupées par des cartons, et seulement à ce moment là, ce joueur **doit** déplacer son Zeppelin vers la dernière case du parcours. Il ne pose aucun titre et déplace simplement son Zeppelin, mettant fin à la partie.

### Calcul des points - Gagnant

On retire le Zeppelin blanc et tous les joueurs placent leur Zeppelin sur la case 0 de la barre d'évaluation.

Les joueurs comptent ensuite leur argent.

1. Le joueur qui a le plus d'argent avance son zeppelin de 3 cases (une seule case si égalité).
2. Les joueurs avancent d'une case pour chaque majorité qu'ils détiennent. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour une majorité, alors personne n'a la majorité et personne n'avance d'une case.
3. Le joueur qui a déclenché la fin de la partie avance d'une case.
4. Le joueur qui possède la majorité des tuiles d'une industrie sur le tableau d'évaluation avance de 3 cases.
5. Le joueur qui possède la majorité des tuiles d'une ville sur le tableau d'évaluation avance du nombre de cases correspondant à cette ville, soit de 1 case pour New Orleans à 6 cases pour New York.

Exemple :

Sur la ligne de London, B possède deux cartons, E un carton et A un carton. B qui a la majorité avance de 5 cases.

En cas d'égalité pour une industrie ou une ville, chaque joueur à égalité marque 1 point. Il en est de même en cas d'égalité en argent. En cas d'égalité en titres, rappelons qu'aucun point n'est accordé.

**Le joueur avec le plus de points gagne la partie.**