MATTHIAS CRAMER

KRAFTWAGEN

• L'Ère de l'Ingénierie •



RÈGLES DU JEU

Javier Inkgolem

Samaruc Games

SUPER MEEPLE

L'Ère de l'Ingénierie



Si l'Europe fut la première à développer son industrie automobile, l'Amérique du Nord ne tarda pas à lui emboîter le pas. Profitant d'innovations techniques majeures, d'une capacité de production inégalée et d'un gigantesque marché intérieur, elle ne tarda pas à devenir la plus grande et la plus puissante industrie automobile du monde.

Dans Kraftwagen : L'Ère de l'Ingénierie, vous allez gérer le développement de nouveaux moteurs et de nouvelles voitures tout en cherchant à créer la meilleure gamme de véhicules du marché.

Vous allez également participer aux grands prix nationaux du territoire nord-américain pour montrer que les performances de vos machines surpassent celles de vos concurrents !

Faites rugir vos moteurs, attirez des clients du monde entier et inscrivez votre nom dans la légende des constructeurs automobiles !

But du jeu

Dans *Kraftwagen : L'Ère de l'Ingénierie*, vous incarnez un jeune constructeur automobile américain à l'aube du XX^{e} siècle.

Vous allez rechercher et développer des technologies innovantes pour améliorer vos chaînes de production, concevoir des véhicules plus grands et plus puissants et les pourvoir de moteurs efficaces. Votre objectif est de séduire le marché en y plaçant vos plus belles voitures, et surtout, d'en vendre le plus possible.

En participant aux grands prix nationaux, votre entreprise gagnera de la réputation ; toutefois, pour y présenter la meilleure voiture possible, vous devrez nécessairement y consacrer du temps et des ressources.

Au fil du jeu, vous devrez satisfaire vos clients potentiels en leur proposant des prix attractifs, soigner votre réputation chèrement acquise en disputant des grands prix, et gérer votre temps aussi efficacement que possible. À vous de trouver le meilleur équilibre entre ces paramètres.

À l'issue de la partie, le joueur qui aura obtenu le plus de points de réputation est déclaré vainqueur.

Vous gagnez des points de réputation en participant aux grands prix, en vendant des voitures et en accomplissant des exploits. Les points de réputation représentent à la fois la renommée, l'argent et les prix que vous remportez à ces occasions.

Matériel



1 plateau de jeu



4 plateaux Constructeur



41 tuiles Modèle



58 billets
(8 orange, 8 verts, 8 jaunes, 34 blancs)



39 tuiles Moteur



11 disques Action



8 disques Client
(2 par préférence : modèle, moteur, luxe et prix)



27 tuiles Recrutement
(9 ingénieurs, 9 investisseurs, 9 avantages)



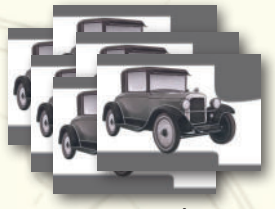
4 pions Réputation « +100 »



7 pions Recherche



4 tuiles de départ



6 jetons Production



9 jetons Ingénierie



10 tuiles Exploit



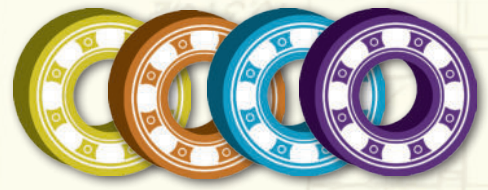
1 pion Chapeau



48 ouvriers
(12 dans chacune des 4 couleurs)



8 engrenages
(2 dans chacune des 4 couleurs)



4 rouages



1 règle du jeu



4 commerciaux



4 pions Réputation



4 pions Grand prix



4 voitures de course

Mise en place

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Chaque joueur choisit une couleur de constructeur. Rangez les éléments des couleurs non choisies, le cas échéant (à 2 joueurs, voyez la variante p.12).

1. Placez le plateau au centre de la table.

Le plateau se divise en plusieurs zones. La roue dentée centrale est l'élément principal qui définit la chaîne d'actions et permet aux constructeurs de choisir les actions qu'elles vont mener lors de chaque tour.

2. Formez trois piles distinctes avec les disques **Action** (1, 2 et 3 actions, en fonction du nombre d'icônes*) et mélangez chaque pile séparément.

   Le disque Recrutement est un disque Action d'une seule action, malgré ses 3 icônes.

   Remplissez ensuite **la roue dentée centrale** dans le sens horaire à raison d'un disque par case en plaçant d'abord face visible tous les disques d'une action, suivis des disques de deux actions, pour terminer par l'unique disque de trois actions. Vous venez de former la chaîne d'actions.

La chaîne d'actions se lit dans le sens anti-horaire : on considère donc que le disque de 3 actions est à la tête de la chaîne (en première position) tandis que les disques de 1 action forment la queue de la chaîne.

3. Mélangez les tuiles **Recrutement** par catégorie (ingénieur, investisseur et avantage) et placez 6 tuiles de chaque type dans les cases dédiées, face cachée. Rangez les tuiles restantes sans les révéler.

Les cases de recrutement permettent aux constructeurs d'engager des grands noms de l'industrie automobile, d'attirer des investisseurs et de gagner des avantages.

4. Placez les disques **Client** dans les cases dédiées sur la piste des clients disponibles (à fond jaune), en fonction de leur préférence (modèle, moteur, luxe et prix).

Les clients** du **marché** achètent les véhicules fabriqués par les constructeurs dans leur ordre d'arrivée et selon leurs préférences. Les investisseurs du marché, eux, achètent des voitures après les clients. Leur argent vous rapportera des **points de réputation.

5. Placez le pion **Chapeau** sur la case 1 de la piste du marché.

Il y a deux pistes à gauche de la piste du marché : celle des clients actifs et celle des investisseurs. Ce sont eux qui vont acheter les voitures que vous mettez sur le marché.

6. Placez les tuiles **Exploit** sur les cases dédiées du plateau.

Au cours du jeu, vous pouvez gagner des points de réputation en remplissant les prérequis de ces tuiles.

7. Séparez les éléments suivants par type et placez-les à proximité du plateau. Vous formez ainsi la réserve :

   7a) Les billets, séparés par couleur.

Ces billets servent à déterminer le prix de vente d'une voiture lorsqu'un constructeur la met sur le marché. Le numéro de la manche en cours vous indique les billets que vous devez utiliser. Les billets blancs sont des bonus acquis lorsque vous attirez des clients sur le marché.



7b) Les modèles et moteurs regroupés par valeur.

Les modèles et les moteurs ont des valeurs imprimées de 1 à 7, par ordre croissant de qualité, modernité, puissance, taille et attrait.

7c) Les 9 jetons **Ingénierie**.

La plupart des tuiles Ingénieur font appel à des jetons qui permettent de résoudre leurs actions spéciales. Lorsque vous recrutez une tuile Ingénieur, prenez les jetons correspondants ainsi qu'un pion Recherche.



7d) 12 ouvriers et 1 commercial par constructeur en jeu.

Les ouvriers fabriquent les voitures, les entretiennent pour les courses, et assurent une haute qualité de service sur le marché.

7e) Les 7 pions **Recherche**.

Les pions Recherche vous permettent de faire progresser vos recherches simultanément (modèles et moteurs).

7f) Les 6 jetons **Production**.

Ces jetons représentent la production de masse d'un modèle de voiture. Ils seront utilisés sur le marché.

7g) Les 4 tuiles de départ face visible.

8 Placez votre pion **Réputation** sur la case 0 de la piste de réputation.

Cette piste mesure la réputation de chaque constructeur au fil du jeu. Lorsque vous gagnez des points de réputation, déplacez votre pion d'autant de cases que de points gagnés.

9 Placez votre **voiture de course** sur la case START du circuit.

Chaque manche vous donne l'occasion de participer à un grand prix et donc de marquer des points de réputation supplémentaires.

10 Placez votre **pion Grand prix** sur la case 0 du compte-tours à l'intérieur du circuit.

Le pion Grand prix permet de compter le nombre de tours qu'accomplit votre voiture de course sur le circuit.

11 Placez au hasard le pion **Rouage** de chaque constructeur sur les cases vides de la roue dentée centrale, en commençant par la première case libre et en poursuivant dans le sens anti-horaire jusqu'à ce que tous les constructeurs en jeu aient été placés.

MISE EN PLACE DES CONSTRUCTEURS

Préparez les éléments de chaque constructeur comme suit : prenez un plateau Constructeur de la couleur de votre choix et les éléments associés, à savoir 4 ouvriers et 2 engrenages.

Le plateau Constructeur se divise en plusieurs zones :

A.- La cantine, qui accueille vos ouvriers disponibles.

B.- Trois ateliers, où vous pourrez placer vos moteurs et modèles. Chaque atelier peut accueillir un modèle de voiture ou un moteur.

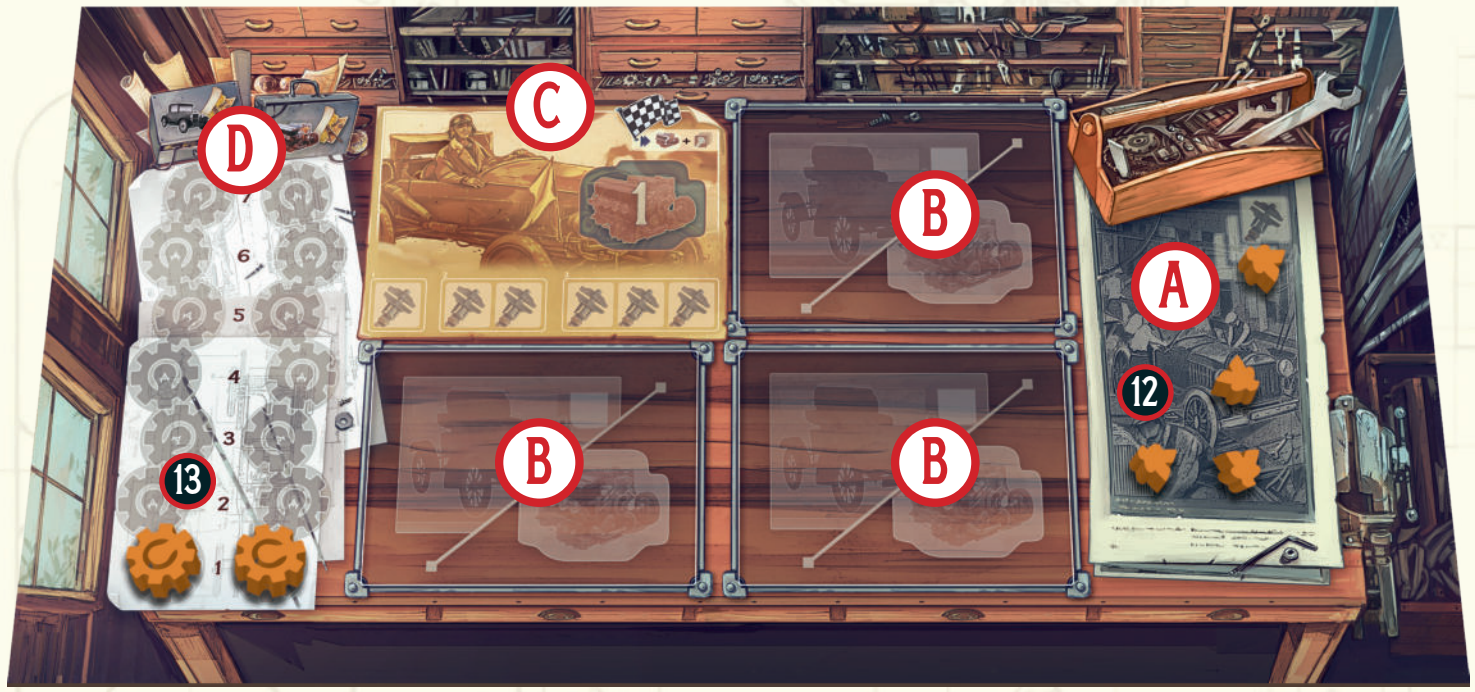
C.- Le garage, pour tout ce qui touche à la course. La voiture commence avec une valeur Moteur de 1, déjà imprimée sur le plateau.

D.- Les pistes de recherche (modèles et moteurs) mesurent le niveau de développement de ces éléments.

12 Placez vos 4 ouvriers dans votre cantine (à droite).

Vos ouvriers vont améliorer les voitures que vous allez mettre sur le marché ou constituer l'équipe de course de votre voiture.

13 Placez 1 engrenage sur la case n°1 de la piste de recherche des modèles et l'autre sur la case n°1 de la piste de recherche des moteurs.



COMMENT JOUER

LES MOTEURS CHAUFFENT...

Le premier joueur est celui qui se trouve le plus éloigné du disque Action qui se trouve en queue de chaîne (reprenez l'illustration principale p.4-5 : Violet est le premier joueur.).

Chaque joueur, en commençant par celui qui se trouve le plus proche du disque Action en queue de chaîne puis dans le sens anti-horaire, choisit une tuile de départ.

Effectuez les effets de la tuile de départ choisie et rangez-la dans la boîte.

Une fois que tous les constructeurs en jeu ont choisi une tuile de départ, la partie commence.

***Kraftwagen : L'Ère de l'Ingénierie* se joue en trois manches. Chaque manche se divise en trois phases :**

1. Phase de préparation

2. Phase d'actions

3. Phase de décompte

Tuiles de départ :



Prenez un modèle de niveau 2 et avancez de 2 cases sur la piste de grand prix.



Placez votre engrenage au niveau 2 sur la piste de recherche des modèles et recevez un ouvrier.



Placez votre engrenage au niveau 2 sur la piste des moteurs et prenez un moteur de niveau 2 pour votre voiture de course.



Prenez un moteur de niveau 2 et un pion Recherche.

1. PHASE DE PRÉPARATION

Au début de chaque phase de préparation, résolvez les étapes suivantes :

A.- Placez les billets de la couleur adéquate sur les emplacements des prix du marché (section PRICES) :

- Lors de la première manche, utilisez les billets orange (de valeur 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9 et 10).

- Lors de la deuxième manche, utilisez les billets verts (de valeur 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11 et 12).

- Lors de la troisième manche, utilisez les billets jaunes (de valeur 3, 4, 6, 8, 10, 12, 14 et 15).



B.- Placez un billet blanc de valeur 2 à côté de la pile des clients disponibles avec la préférence de type Modèle et un billet blanc de valeur 1 à côté de chacune des autres piles de clients disponibles (préférence Moteur, Luxe et Prix) Faites de même lors de la deuxième et de la troisième manche, même s'il reste des billets des manches précédentes. Si c'est le cas, placez les nouveaux billets par-dessus les anciens.



C.- Révélez des tuiles Ingénieur, Investisseur et Avantage de telle sorte qu'il y ait deux tuiles révélées par type dans la zone de recrutement.



Une fois que vous avez terminé les étapes de la phase de préparation, la phase d'actions commence.

2. PHASE D'ACTIONS

Lors de la phase d'actions, vous jouez vos tours selon l'ordre de jeu établi sur la roue dentée centrale. La phase d'actions se termine lorsque la sixième voiture est placée sur le marché ou lorsque le pion Chapeau atteint la case n°4.

Dans Kraftwagen, les tours de jeu ne s'enchaînent pas toujours dans le même ordre. On joue selon la position de chaque rouage sur la roue dentée, en commençant par le joueur en dernière position.

Le nombre de tours total dépendra des actions choisies. Il est même possible de jouer plusieurs tours d'affilée.

La chaîne d'actions est constituée des pions Rouage de chaque constructeur et des 11 disques Action. Il y a forcément au moins une case libre devant le premier disque de la chaîne et derrière le dernier pion Rouage de celle-ci : ceci peut vous servir à identifier la tête et la queue de la chaîne.

La chaîne d'actions ne peut jamais être brisée. Si à la fin d'un tour, il reste un disque Action en queue de chaîne, déplacez-le sur la première case disponible en tête de chaîne. Répétez la manœuvre jusqu'à ce qu'un pion Rouage se trouve en queue de chaîne.

Votre tour se divise en deux étapes, à résoudre dans l'ordre :

A.- Choisir un disque Action. Cette étape est obligatoire.

B.- Mettre une voiture sur le marché. Cette étape est facultative.

A.- ÉTAPE 1 : CHOISIR UN DISQUE ACTION

À votre tour, vous pouvez choisir n'importe quel disque de la chaîne d'actions. Déplacez votre pion Rouage dans le sens horaire de manière à venir prendre la place du disque Action que vous avez choisi. Effectuez la ou les actions indiquées, puis déplacez le disque devant tous les autres, à la tête de la chaîne d'actions. La chaîne aura progressé d'un cran dans le sens horaire.

Chaque disque vous propose de une à trois actions. Lorsque vous choisissez un disque, vous devez résoudre toutes les actions indiquées si possible (sauf pour le disque Recrutement pour lequel vous devez choisir une action). Lorsque vous choisissez un disque qui vous offre plus d'une action, vous décidez de l'ordre des actions, mais devez complètement résoudre une action avant de passer à la suivante.



Romain (en violet) est en dernière position sur la roue : c'est donc son tour. Il choisit l'action Grand prix *(drapeau) et déplace son pion sur cette case pour effectuer cette action. Puis il déplace le disque Action Grand prix à la tête de la chaîne d'actions. Puisque son pion Rouage est toujours en dernière position, c'est encore à Romain de jouer : cette fois, il choisit le disque Action* Grand prix + Client.

Actions



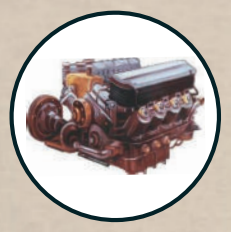
Construire un modèle de voiture :

Prenez dans la réserve une tuile Modèle de valeur égale à votre niveau de recherche (modèles) et placez-la sur un atelier de votre plateau. Chaque atelier peut accueillir un modèle de voiture ou un moteur. Si vos trois ateliers sont occupés au début de la phase d'actions et que vous voulez malgré tout y placer une nouvelle tuile, vous devez retirer une tuile pour faire de la place.



Rechercher :

Faites monter l'un de vos engrenages d'une case sur l'une de vos pistes de recherche (modèles ou moteurs). Il ne doit jamais y avoir plus de 2 niveaux de différence entre les deux pistes. Vous pouvez utiliser un pion Recherche pour déplacer les deux engrenages au lieu d'un seul. Si vous le faites, remettez ce pion à la réserve.



Construire un moteur :

Prenez dans la réserve une tuile Moteur de valeur égale à votre niveau de recherche (moteurs). Vous pouvez placer la tuile Moteur sur l'un des emplacements suivants :

a) un atelier vide de votre plateau Constructeur. Si vos trois ateliers sont occupés et que vous voulez malgré tout y placer une nouvelle tuile, vous devez retirer une tuile pour faire de la place.

OU

b) la case Moteur de votre voiture de course sur votre plateau Constructeur. S'il y a déjà une tuile Moteur sur cette case, remettez-la dans la réserve avant d'y installer votre nouvelle tuile. Cette tuile Moteur, réservée à la course, ne pourra pas être placée sur le marché.



Engager des ouvriers :

Prenez un ouvrier de votre couleur dans la réserve et placez-le dans votre cantine. Si vous n'avez aucun ouvrier dans la réserve, ignorez cette action. Si vous avez recruté l'ingénieur Riker, vous pouvez choisir d'engager votre commercial (voir *Annexe I* p.13).



Recruter :

Choisissez une tuile révélée de la zone de recrutement OU placez 2 ouvriers de la réserve dans votre cantine OU faites avancer votre voiture de 3 cases sur le circuit. Ne recomplétez pas la zone de recrutement avant la prochaine phase de préparation.

Les trois types de tuiles et leurs effets sont :



a) Ingénieur : Lorsque vous prenez une tuile Ingénieur, placez-la devant votre plateau Constructeur avec un pion Recherche de la réserve. (Vous pourrez utiliser vos pions Recherche lors de l'action *Rechercher*). Certains ingénieurs vous rapportent aussi des jetons Ingénierie. Lorsque c'est le cas, prenez les jetons indiqués dans la réserve et placez-la à proximité de votre tuile Ingénieur. Voir *Annexe I* p.13 pour plus d'informations.



b) Investisseur : Lorsque vous prenez une tuile Investisseur, placez-la devant votre plateau Constructeur avec un jeton Production de la réserve.

Ces jetons représentent la production de masse d'un modèle de voiture.

Vous pouvez utiliser ce jeton immédiatement ou le conserver pour plus tard (avant ou après une action, ou avant ou après avois mis une voiture sur le marché). Lorsque vous souhaitez utiliser un jeton Production, placez-le sur une voiture du marché.

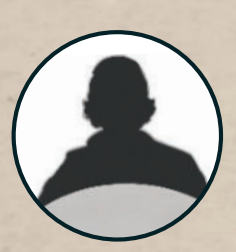
Dès lors, on considère que cette voiture est en deux exemplaires sur le marché : si un client l'achète, vous retirerez le jeton Production et gagnerez des points de réputation, mais ce modèle de voiture pourra être acheté une nouvelle fois lors de la même manche.

Lorsque vous utilisez un jeton Production, placez la tuile Investisseur qui lui est associée sur la première case libre (de haut en bas) de la piste des investisseurs du marché (à droite de la piste des clients). Lors de la phase de décompte, les investisseurs de la piste du marché achèteront des voitures après les clients actifs. Chaque investisseur a une préférence d'achat (voir *Annexe II* p.14).



c) Avantages : Lorsque vous prenez une tuile Avantage, résolvez ses effets puis retirez-la du jeu.

Les effets de ces tuiles sont indiqués en *Annexe III* p.15.



Attirer un client :

Choisissez un disque Client parmi les clients disponibles et placez-le sur la première case libre, de haut en bas, de la piste des clients actifs (piste à fond orange). Défaussez le(s) billet(s) présent(s) en face du disque choisi et marquez immédiatement leur valeur en points de réputation.

Si une action *Attirer un client* survient alors que toutes les cases de clients actifs sont occupés, déplacez le pion Chapeau d'un cran vers le bas. Si le pion atteint la case n°4, la manche se termine à l'issue du tour en cours. Passez alors à la phase de décompte.



Exemple : Ben résout une action Attirer un client *et choisit le client avec la préférence de type Modèle. Personne n'avait choisi ce client auparavant ; Ben défausse donc le billet de valeur 2. Il gagne 2 points de réputation et place le client sur la première case libre en partant du haut.*



Grand prix :

Lorsque vous choisissez un disque Action Grand prix, vous pouvez déplacer des ouvriers de votre cantine dans les cases dédiées du garage de votre plateau avant de résoudre votre action.

La première case peut accueillir un ouvrier, la deuxième deux ouvriers, et la troisième trois ouvriers. Vous ne pouvez pas placer un ouvrier dans une case de garage si la case qui se trouve immédiatement à gauche n'est pas à capacité maximale.

Pour chaque case de garage complète, votre voiture de course gagne un bonus de +1 déplacement lors de l'action *Grand prix*.

Déplacez votre voiture le long du circuit d'autant de cases que la valeur du moteur (telle qu'indiquée dans le garage) + vos éventuels bonus.

La voiture se déplace dans le sens horaire.

Ignorez toute case déjà occupée par une voiture adverse : vous avez dépassé votre avdersaire !

Lorsque votre voiture franchit la ligne d'arrivée, déplacez votre pion Grand prix d'un cran vers le bas.



Exemple : La voiture bleue de Philippe avance de 2 cases grâce à son moteur de valeur 2. Elle quitte la case de départ et saute par-dessus la case n°2 occupée par la voiture orange de Ben, terminant dans la case n°3.

B.- ÉTAPE 2 : METTRE UNE VOITURE SUR LE MARCHÉ

Une fois que vous avez déplacé le disque Action dans l'emplacement de tête de la chaîne d'actions, vous pouvez mettre une voiture sur le marché.

Pour cela, respectez les étapes suivantes :

Vous aurez besoin de :

1) Une tuile Modèle de l'un de vos ateliers,

2) Une tuile Moteur de l'un de vos ateliers,

3) Au moins un ouvrier ou commercial de la cantine de votre plateau.

Choisissez une tuile Modèle, une tuile Moteur et autant d'ouvriers que vous le souhaitez (le commercial compte comme trois ouvriers dans cette situation).

Choisissez l'un des billets disponibles dans la section PRICES du plateau pour déterminer le prix de vente de la voiture (et le nombre de points de réputation gagnés si elle est vendue).

Placez ces éléments sur l'un des emplacements libres du marché. Placez le moteur, les ouvriers et le billet choisi sur la tuile Modèle, plus large, afin que toutes les valeurs imprimées soient visibles.

Vous pouvez également y placer un jeton Ingénierie (et un seul) obtenu au préalable via le recrutement d'un ingénieur.

Une fois ces éléments placés, il n'est plus possible de les retirer.

Note : Les jetons Ingénierie de Kettering font exception à cette règle (voir Annexe I p.13).

Si les six emplacements du marché sont occupés à la fin de cette étape (donc s'il y a six voitures en vente), la phase d'actions se termine. Passez à la phase de décompte.



Exemple : Romain (en violet) met une voiture sur le marché avec les critères suivants : modèle 4, moteur 4, 1 ouvrier et 1 commercial, et un prix de vente (billet) de 8. Puisque Philippe (en bleu) et Ben (en orange) ont pris les premières places, il ne reste que trois places sur le marché à présent.

Après cette étape, votre tour est terminé. Le joueur en dernière position sur la chaîne d'actions (ce peut être vous-même) joue alors son tour.

3. PHASE DE DÉCOMPTE

La phase de décompte survient lorsque l'une de ces conditions est remplie :

a) Il y a six voitures en vente sur le marché.

b) Le pion Chapeau a atteint la dernière case de la piste.

Dans les deux cas, le joueur dont c'est le tour termine son tour puis la phase de décompte est résolue en deux étapes :

A.- DÉCOMPTE DU GRAND PRIX :

Les constructeurs reçoivent des points de réputation en fonction de la position de leur voiture.

1re position : 7 points de réputation

2e position : 4 points de réputation

3e position : 2 points de réputation

La position est déterminée par le nombre de tours terminés par la voiture et le nombre de cases qu'il lui reste avant la ligne d'arrivée.

Une voiture qui a terminé plus de tours que sa concurrente est forcément devant elle. Si plusieurs voitures ont terminé le même nombre de tours, celle qui a le moins de cases à franchir pour atteindre la case d'arrivée est devant les autres.

Quel que soit le classement, chaque tour terminé rapporte des points de réputation :

- 1 tour : 1 point de réputation
- 2 tours : 3 points de réputation
- 3 tours : 5 points de réputation
- 4 tours : 6 points de réputation
- 5 tours : 7 points de réputation, plus 1 par tour au-delà du cinquième (6 tours : 8 points, 7 tours : 9 points, etc.)

Une fois que vous avez reçu vos points de Grand prix, remettez toutes les voitures au stand, prêtes à participer à une nouvelle course lors de la manche suivante. Remettez tous les pions Grand prix sur la case 0.

B.- DÉCOMPTE DES VENTES :

Il est temps de vendre vos voitures !

Chaque client actif, de haut en bas, va acheter une voiture.

Note : Si un joueur a utilisé la tuile Ingénieur Buick, il y aura cinq clients, et non quatre, avant les investisseurs.

Chaque client achète le véhicule qui correspond à sa préférence :

- Modèle : la voiture avec la valeur de modèle (en haut à droite) la plus élevée.
- Moteur : la voiture avec la valeur de moteur la plus élevée.
- Luxe : la voiture avec le plus grand nombre d'ouvriers. Un commercial compte comme trois ouvriers.
- Prix : la voiture la moins chère.

Si plus d'une voiture correspond à la préférence d'un client, il achète la voiture la moins chère. Un client avec une préférence de type Prix ne s'intéresse qu'au prix de la voiture. Les autres critères ne l'intéressent pas.

Lorsqu'un constructeur parvient à vendre une voiture, il gagne autant de points de réputation que la valeur imprimée sur le billet associé. S'il y a un jeton Production sur la voiture, remettez le jeton dans la réserve mais laissez la voiture sur le marché ; elle peut être vendue une nouvelle fois.

S'il n'y a pas de jeton Production, retirez la voiture du marché. S'il y avait des jetons Ingénierie dessus, remettez-les dans la boîte. Remettez le reste des éléments dans la réserve.

Un constructeur qui parvient à vendre une voiture à un client avec une préférence de type Prix gagne **deux fois** la valeur du billet associé en points de réputation.



Exemple : Le client Luxe achète la voiture de Ben (orange), en bas à gauche, car elle a le plus d'ouvriers. Ben gagne aussitôt 6 points de réputation. Le client Moteur choisit la voiture mise en vente par Romain (violet) au milieu à gauche. La voiture de Dylan, en haut à droite (jaune), a elle aussi un moteur de 4, mais celle de Romain est moins chère. Romain gagne 8 points de réputation. Puisque sa voiture dispose d'un jeton Production, on retire ce jeton du marché plutôt que la voiture. Cela signifie qu'un autre client ou investisseur pourra l'acheter. Le client Modèle achète la voiture de Philippe (en bleu) avec un modèle de 5 en bas à droite. Philippe gagne 10 points de réputation.

Une fois que les clients actifs ont acheté une voiture, poursuivez avec les investisseurs présents sur la piste, le cas échéant. Les investisseurs ont des préférences spéciales (voir *Appendice II* p. 14).

Lorsque les clients actifs et les investisseurs ont acheté une voiture ou qu'il n'y a plus de voitures au marché, la phase de décompte se termine.

S'il reste des voitures au marché, remettez tous leurs éléments dans la réserve à l'exception des jetons Ingénierie que vous rangez directement dans la boîte.

Remettez les disques Client sur leur emplacement respectif (sur fond jaune) et rangez les investisseurs de la piste dans la boîte.

Si vous ne venez pas de terminer la troisième manche, une nouvelle manche commence.





EXPLOITS

En cours de jeu, vous pouvez gagner des points de réputation supplémentaires en accomplissant des exploits associés à différentes actions.

Les tuiles Exploit définissent les conditions à atteindre pour gagner les points de réputation associés. Lorsqu'un constructeur accomplit un exploit, il gagne aussitôt les points de réputation qui lui sont associés et place la tuile correspondante près de son plateau.
Chaque exploit ne peut être accompli qu'une seule fois, et par un seul constructeur.

Les exploits disponibles au début de la partie sont :



Grand prix :

- Gagnez 3 points de réputation si votre voiture de course est la première à terminer un tour.



- Gagnez 7 points de réputation si votre voiture de course est la première à terminer deux tours.



Attirer un client :

- Gagnez 3 points de réputation si vous placez le deuxième client d'un type de préférence donné parmi les cliens actifs. *(Note : cet exploit peut être réalisé via l'action* Attirer un client *ou via la tuile Ingénieur Buick. Voir* Annexe I *p.13)*.



Marché :

- Gagnez 3 points de réputation si vous êtes le premier constructeur à avoir mis deux voitures sur le marché.

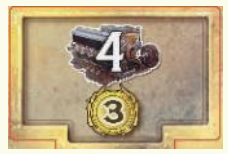


Modèle :

- Gagnez 3 points si vous êtes le premier constructeur à obtenir un modèle de valeur 3 dans un de vos ateliers.



- Gagnez 7 points si vous êtes le premier constructeur à obtenir un modèle de valeur 6 dans un de vos ateliers. (Dans le cas très improbable où le deuxième exploit serait remporté avant le premier, le constructeur qui remporte le deuxième exploit remporte également le premier).



Moteur :

- Gagnez 3 points si vous êtes le premier constructeur à obtenir un moteur de valeur 4 dans un de vos ateliers.



- Gagnez 7 points si vous êtes le premier constructeur à obtenir un moteur de valeur 7 dans un de vos ateliers. (Dans le cas très improbable où le deuxième exploit serait remporté avant le premier, le constructeur qui remporte le deuxième exploit remporte également le premier).



Ouvriers :

- Gagnez 7 points de réputation si vous êtes le premier constructeur à ne plus avoir aucun ouvrier en réserve. (Note : votre commercial ne compte pas comme un ouvrier).



Ingénieurs :

- Gagnez 7 points de réputatiion si vous êtes le premier constructeur à avoir trois tuiles Ingénieur devant votre plateau.

Fin de la partie

La partie se termine à l'issue de la phase de décompte de la troisième manche.

Le constructeur qui a le plus de points de réputation gagne la partie et inscrit son nom dans la légende dorée de l'industrie automobile nord-américaine.

En cas d'égalité, le constructeur à égalité qui a recruté une majorité d'ingénieurs l'emporte. Si l'égalité persiste, les constructeurs concernés fusionnent et partagent la victoire.

VARIANTE : SCORES CACHÉS

N'utilisez pas la piste de réputation pour compter vos points. À la place, lorsqu'un constructeur vend une voiture ou attire un client, il conserve le billet face cachée devant son plateau. Lorsque vous gagnez des points d'une autre façon (courses, avantages, etc.), enregistrez ces gains en prenant des billets blancs de la valeur concernée. À la fin de la partie, chaque constructeur révèle le montant total de ses billets. Celui qui a le score le plus élevé l'emporte.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

À deux joueurs, les règles classiques s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

• Au début de chaque manche, placez le pion Chapeau sur la case n°2 de la piste.

• Au lieu de commencer avec 4 tuiles de départ, tirez-en 2 au sort lors de la mise en place. Chaque constructeur en choisit une.

• Verrouillez la case n°4 de la piste des clients actifs avec un ouvrier neutre. Il ne peut y avoir que trois clients à la fois au lieu de quatre.

• Placez une voiture neutre sur la case n°3 du circuit et une autre sur la case n°6. Ces voitures ne se déplacent pas mais leur position est à prendre en compte lors de chaque phase de décompte.

Annexe I

TUILES INGÉNIEUR

Lorsque vous recrutez une tuile Ingénieur, prenez un pion Recherche de la réserve.

Placez la tuile recrutée et le pion associé devant votre plateau.

Lorsque vous faites l'action *Rechercher*, vous pouvez défausser le pion Recherche pour faire monter vos deux engrenages d'un cran au lieu d'un seul.

Si la tuile recrutée vous rapporte des jetons Ingénierie, prenez-les depuis la réserve.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul jeton Ingénierie par étape de votre tour : un lors de votre phase d'actions, et un autre lors de l'étape *Mettre une voiture sur le marché*.

Voici la liste des capacités et effets de chacune des tuiles :



WINTON

Recevez les jetons Ingénierie Moteur +1 et Moteur +2. Lorsque vous mettez une voiture sur le marché, vous pouvez lui attribuer un de ces jetons pour faire augmenter son moteur de +1 ou +2.



RIKER

Recrutez votre commercial (placez-le dans votre cantine). Rangez les commerciaux des autres joueurs dans la boîte (Riker est le seul moyen de les recruter). Lorsque vous mettez une voiture sur le marché, votre commercial compte comme trois ouvriers. Lorsque vous faites l'action *Engager des ouvriers*, vous pouvez recruter votre commercial.



KING

Lorsque vous faites l'action *Engager des ouvriers*, prenez un ouvrier supplémentaire de la réserve.



CHRISTIE

Recevez les jetons Ingénierie Modèle +1 et Modèle +2. Lorsque vous mettez une voiture sur le marché, vous pouvez lui attribuer un de ces jetons pour faire augmenter la valeur du modèle de +1 ou +2.



KETTERING

Recevez les deux jetons Ingénierie Échange.

Lors de votre tour, vous pouvez défausser un jeton Échange pour modifier un élément d'une de vos voitures déjà sur le marché (modèle, moteur, nombre d'ouvriers ou prix).

Le nouvel élément doit venir de vos ateliers, de votre cantine ou de la réserve de billets du plateau. Échangez simplement les éléments concernés (ou augmentez/diminuez le nombre d'ouvriers assignés à la voiture).



PACKARD

Recevez les jetons Ingénierie Client +2 et Client +4.

Lors de votre tour, vous pouvez placer l'un de ces jetons à côté d'un client actif. Si ce client achète une voiture, le constructeur de cette voiture gagne +2 ou +4 points de réputation.

Un même client ne peut pas recevoir deux jetons. Les points gagnés ne font pas augmenter le prix de la voiture ; ils sont attribués après la transaction.



BRAYTON

Lorsque vous parvenez à vendre une voiture à un client avec une préférence de type Prix, triplez les points de réputation gagnés au lieu de les doubler.



BUICK

Recevez le jeton Ingénierie 5e client. Une fois par partie, au début de la phase de décompte, vous pouvez défausser ce jeton pour prendre un client supplémentaire parmi les clients disponibles et l'ajouter aux clients actifs de la manche.

Note : cet effet peut vous aider à accomplir l'exploit Attirer un client.



CHEVROLET

Lorsque vous faites l'action *Grand prix*, votre voiture se déplace d'une case supplémentaire. Cet effet s'applique également si vous recrutez la tuile Avantage qui fait avancer votre voiture de 5 cases (voir Annexe III p.15).

Annexe II

TUILES INVESTISSEUR

Lorsque vous utilisez un jeton Production, placez la tuile Investisseur qui lui est associée sur la première case libre (de haut en bas) de la piste des investisseurs du marché (à droite de la piste des clients).

Une fois que les clients actifs ont acheté une voiture, poursuivez avec les investisseurs présents sur la piste, le cas échéant.

Un investisseur achète toujours la voiture la moins chère du marché répondant à sa préférence personnelle :



SELDEN

Achète la voiture la moins chère d'un constructeur qui a terminé au moins un tour sur le circuit.



LELAND

Achète la voiture la moins chère avec une valeur Luxe de 3 ou plus (rappel : un commercial compte comme 3 ouvriers).



FORD

Achète la voiture la moins chère avec une valeur Moteur de 3 ou plus.



RICE

Achète la voiture la moins chère avec une valeur Modèle de 3 ou plus.



STUDEBAKER

Achète la voiture la moins chère avec une valeur Luxe de 2 ou plus (rappel : un commercial compte comme 3 ouvriers).



DODGE

Achète la voiture la moins chère d'un constructeur qui a accompli au moins deux exploits.



OLDS

Achète la voiture la moins chère d'un constructeur avec au moins un pion Recherche sur ses tuiles Ingénieur.



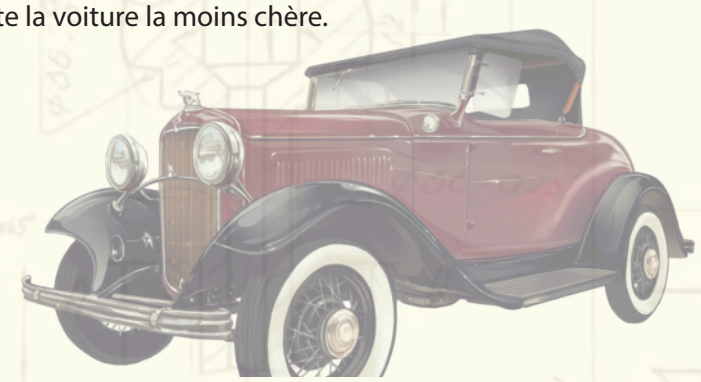
CHRYSLER

Achète la voiture la moins chère d'un constructeur qui a terminé au moins un tour sur le circuit.



DURANT

Achète la voiture la moins chère.



Annexe III

TUILES AVANTAGE

Lorsque vous prenez une tuile Avantage lors d'une action *Recruter*, résolvez immédiatement les effets de la tuile puis rangez-la dans la boîte.



Prenez dans la réserve une tuile Modèle de valeur 3 et placez-la sur un atelier de votre plateau, quel que soit votre niveau de recherche en modèles.



Vendez directement une voiture sur le marché. Gagnez 5 points de réputation. Appliquez les règles de décompte des ventes de la phase de décompte (p.9).



Vendez directement une voiture sur le marché.

Gagnez 7 points de réputation. Appliquez les règles de décompte des ventes de la phase de décompte (p.9).



Échangez la position d'un client actif (fond orange) avec celle d'un client disponible (fond jaune).



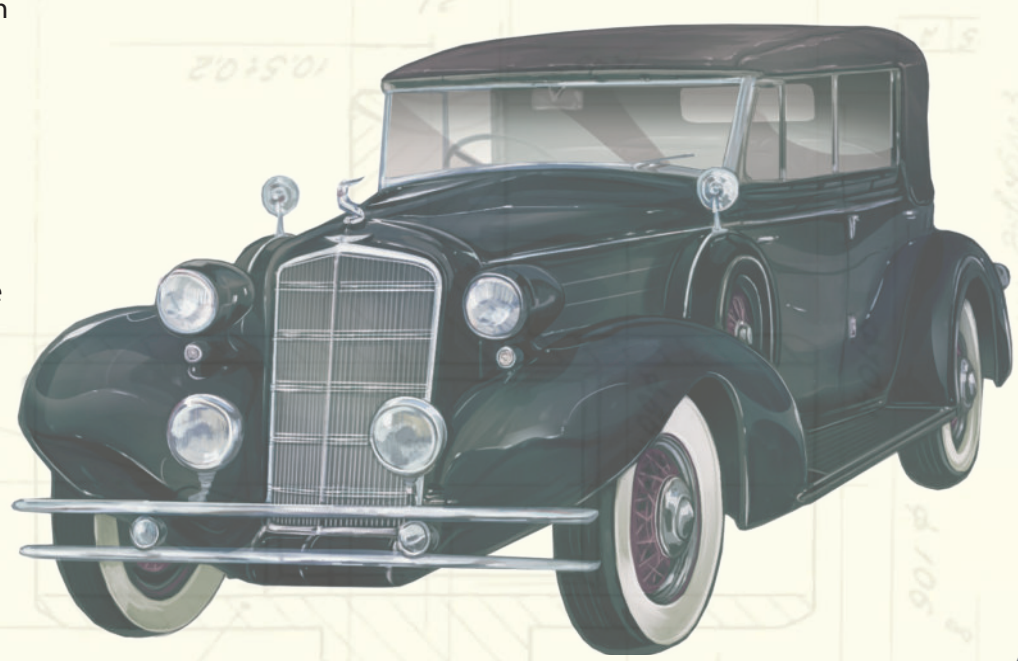
Votre voiture avance de 5 cases sur le circuit.



Prenez dans la réserve une tuile Moteur de valeur 3 et placez-la sur un atelier de votre plateau ou dans votre garage, quel que soit votre niveau de recherche en moteurs.



Prenez trois ouvriers de la réserve et placez-les dans votre cantine.



NOTES HISTORIQUES

DATES IMPORTANTES DE L'HISTOIRE DE L'AUTOMOBILE AUX ÉTATS-UNIS (ET DANS LE MONDE) DE 1863 À 1935 :

1863. *Jean-Joseph-Etienne Lenoir invente le moteur à explosion.*

1886. *Carl Benz dépose le brevet de la première automobile alimentée par un moteur à essence à combustion interne : la « Motorwagen ».*

1879. *George B. Selden dépose le brevet du premier véhicule à moteur à quatre roues. Il faudra 16 ans pour que le brevet soit approuvé.*

1886. *Henry Ford construit sa première voiture dans le Michigan.*

1893. *Frank et Edgar Duryea inventent le premier moteur à essence des États-Unis.*

1895. *Première course de véhicules motorisés des États-Unis : la Chicago Times Heralds Race.*

1897. *William E. Metzger ouvre son premier salon de l'automobile.*

1901. *Oldsmobile présente son premier modèle, la Curved Dash, première voiture fabriquée sur ligne de montage. Son prix est de 650$.*

1902. *Henry M. Leland, William Murphy et Lemuel Bowen fondent Cadillac.*

1904. *Le comté de Nassau, à New York, accueille la première Vanderbilt Cup Race.*

1908. *Henry Ford perfectionne le système de ligne de montage en installant les premiers convoyeurs de ligne de montage pour les pièces automobiles.*

1908. *William C. Durant et Charles Stewart Mott fondent General Motors.*

1909. *William C. Durant rachète Cadillac.*

1911. *Louis Chevrolet et William C. Durant créent la Chevrolet Motor Cars Company.*

1912. *Le système d'allumage Delco de Charles Kettering's remplace l'ancien système d'allumage à manivelle.*

1914. *James Scripps Booth crée sa propre entreprise d'assemblage automobile : Scripps Booth. Cadillac présente le moteur V-8 au marché américain.*

1916. *Cadillac lance la Type 53, première voiture à commandes modernes (levier de vitesse, frein à main et pédales), une configuration encore utilisée aujourd'hui.*

1918. *General Motors rachète la Chevrolet Motor Cars Company.*

1919. *Installation du premier feu tricolore à Detroit, dans le Michigan.*

1923. *General Motors et la Standard Oil Company of Rockefeller fabriquent et commercialisent l'essence au plomb tétraéthyle.*

1925. *Walter Chrysler fonde la Chrysler Corporation.*

1927. *Alfred P. Sloan introduit le concept d'« obsolescence programmée » chez General Motors.*

1929. *Les modèles de voitures fermées se généralisent.*

1930. *Cadillac présente le moteur V-16.*

1932. *Plymouth devient le troisième constructeur du marché, derrière Chevrolet et Ford. C'est le début de l'ère des « Trois Grands ».*

1935. *L'usine General Motors, qui produit les voitures et camions Chevrolet, sort un total de 31 512 véhicules. On estime la production totale des États-Unis à environ 3 387 800 voitures et 732 000 camions.*



LE PRIX DE L'EXPERTISE



Charles Proteus Steinmetz, dit « le Sorcier de Schenectady », était un mathématicien et ingénieur allemand. Ses recherches apportèrent des avancées inestimables dans les domaines qu'il étudiait. Sa vie fut émaillée d'anecdotes et de rencontres avec d'autres ingénieurs ou des magnats de l'industrie alors que sa réputation n'était plus à faire. La légende lui prête cet échange avec Henry Ford.

À l'usine Rivers Rouge de Dearborn, dans le Michigan, un générateur électrique ne cessait de tomber en panne, au grand dam des ingénieurs de Ford. On fit appel à l'expertise de Steinmetz. En arrivant à l'usine, il ne demanda rien d'autre qu'un crayon, un bloc-notes et un lit de camp. Pendant deux jours, il tourna autour du générateur en prenant des notes. Le deuxième jour, il demanda une échelle, la posa contre la machine, monta quelques barreaux et fit une croix à la craie sur le métal.

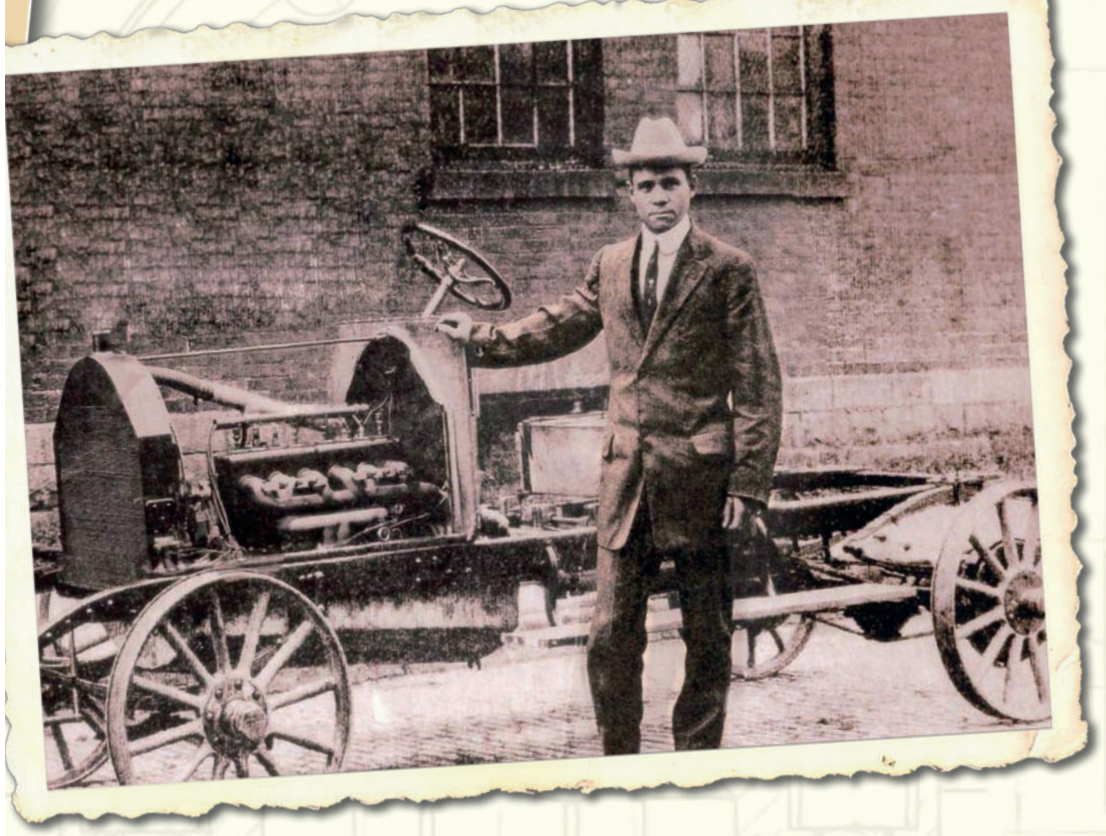
Il dit alors aux ingénieurs stupéfaits de retirer la pièce de métal qu'il avait marquée et de retirer du générateur les seize enroulements inducteurs qu'ils trouveraient à partir de cette pièce. Le personnel appliqua ses consignes et les pannes disparurent comme par magie.

Steinmetz demanda un paiement de 10 000 $ à Henry Ford pour son intervention, une somme jugée si exorbitante que Ford lui demanda une facture détaillée. La facture ne présentait que deux lignes :

Faire une marque de craie : 1$

Savoir où faire cette marque : 9999$.

La facture fut dûment payée.



LE PREMIER CONSTRUCTEUR AFRO-AMÉRICAIN

C.R. Patterson & Sons n'est pas un nom de constructeur connu ; malgré tout, il reste le premier (et le seul) constructeur afro-américain des États-Unis.

Charles Richard Patterson, né en 1833 dans une famille d'esclaves, s'associa avec J.P. Lowe pour créer une entreprise de fabrication de chariots à cheval. Après sa mort en 1910, son aîné Frederick se tourna vers la construction automobile. En 1915, il présenta sur le marché sa Patterson-Greenfield équipée d'un moteur Continental à 4 cylindres capable de rivaliser avec la Model T. de Ford, pour un prix de 685$. Comme bien d'autres petits constructeurs à l'époque, il ne fut cependant pas en mesure de rivaliser avec la vitesse de production de Ford et de réaliser des économies d'échelle suffisantes. C.R. Patterson & Sons se tourna alors vers la fabrication de camions et de bus à partir de châssis Ford et General Motors, activité qu'il maintint pendant plusieurs années.

En 1939, après plusieurs années difficiles, C.R. Patterson & Sons fut contraint de fermer ses portes définitivement.

Dans *Kraftwagen : L'Ère de l'Ingénierie*, nous rendons hommage à ces pionniers en intégrant la Patterson-Greenfield de 1915 au catalogue des voitures que vous pouvez construire.

INGÉNIEURS ET INVESTISSEURS DANS KRAFTWAGEN : L'ÈRE DE L'INGÉNIERIE



David D. Buick 1854-1929

Ingénieur et fondateur de la Buick Manufacturing Company en 1902 (future Buick Motor Car Company), il est le créateur du moteur à soupapes en tête et à l'origine du concept du pare-brise. Il quitte cependant l'industrie automobile en 1906 pour se lancer dans plusieurs projets d'investissement, avec un succès limité.



Alexander Winton 1860-1932

Fondateur de la Winton Motor Carriage Company en 1897, il entreprend lors de cette même année l'un des premiers voyages longue distance d'Amérique, ralliant Cleveland à New York. Les 746 km qui séparent les deux villes sont franchis en 9 jours.



George Brayton 1830-1892

En 1872, Brayton dépose le brevet d'un moteur stationnaire à kérosène, le Brayton Ready Motor. Le moteur d'automobile déposé ensuite par George B. Selden est inspiré de son moteur Brayton.



Andrew L. Riker 1868-1930

Cet ingénieur fonde la Riker Electric Automobile en 1896. En 1908, il conçoit la Old 16, première voiture américaine à remporter une course internationale (la Vanderbilt Cup). Cette victoire met en lumière les qualités de l'ingénierie américaine, jusqu'alors méconnues.



Louis Chevrolet 1878-1941

Pilote et ingénieur, il crée la Chevrolet Motor Car Company avec William C. Durant en 1911. Quatre ans auparavant, il établit le record de vitesse de Three Miles en propulsant une voiture à près de 110 km/h. Une telle vitesse reste modérée par rapport au record obtenu par son prototype la même année : 190 km/h !



Charles B. King 1868-1957

Charles B. King, ingénieur, fonde la King Motor Car Company en 1910. En 1896, il devient la première personne à conduire une voiture (qu'il a lui-même construite) dans le Michigan. Il est à l'origine de la première voiture à transmission intégrée.



James W. Packard 1863-1928

En 1890, il fonde avec son frère William D. Packard la Packard Electric Company (future Packard Motor Company). Packard se fait rapidement un nom pour le caractère innovant, luxueux et haut de gamme de ses voitures. Avec ses commandes centralisées, son volant à gauche, et son allumage électrique, le modèle « 38 » de 1914 est une véritable révolution.



Charles F.Kettering 1876-1958

Ingénieur et co-fondateur, avec Edward A. Deeds, de la Dayton Engineering Laboratories Company (DELCO), il est l'inventeur du système de démarrage électrique qui à terme, remplacera l'ancien système de démarrage à manivelle.



John W. Christie 1865-1944

Pilote et ingénieur, Christie fait connaître ses modèles et innovations grâce aux voitures de courses qu'il conçoit. On lui doit la conception d'un volant circulaire et le déplacement du moteur de l'arrière à l'avant du véhicule.



George B. Selden 1846-1922

Avocat et fondateur de la Selden Motor Vehicle Company, il est à l'origine du premier brevet de véhicule à moteur à combustion interne, jusqu'à ce que la paternité de cette idée lui soit contestée et qu'une cour révoque son brevet.



Henry M. Leland 1843-1932

Henry M. Leland fonde la Cadillac Automobile Company en 1902 et la Lincoln Motor Company en 1917. Il applique très tôt le principe de pièces interchangeables déjà utilisé pour la fabrication des armes et des machines à ses voitures, qui tend à se généraliser ensuite.



Henry Ford 1863-1947

Henry Ford crée la Ford Motor Company en 1903. Il est surtout connu pour avoir établi et perfectionné le principe de ligne de montage. Après plusieurs procès et jugements, il parvient à faire invalider le brevet déposé par George B. Selden par la Cour d'Appel de New York, qui jusque là forçait les constructeurs à verser des royalties pour chaque véhicule à moteur construit.



Isaac L. Rice 1850-1915

Isaac L. Rice fonde la Electric Vehicle Company en 1897. Ses véhicules fonctionnent grâce à des batteries électriques. En 1899, il est le plus grand constructeur automobile des États-Unis. C'est aussi un grand joueur d'échecs et une ouverture, le gambit de Rice (dérivé du gambit de Kieseritzky), porte encore son nom.



John M. Studebaker 1833-1917

Co-fondateur de la Studebaker Brothers Manufacturing Company en 1852, future Studebaker Corporation, il fabrique d'abord des véhicules hippomobiles, puis passe aux véhicules à essence à la fin des années 1890, ouvrant jusqu'à sept usines à travers les États-Unis.



John F. Dodge 1864-1920 et Horace E. Dodge 1868-1920

Dodge fonde la Dodge Brothers Company en 1900. L'entreprise est le fournisseur principale de véhicules légers de l'US Army de 1916 à la Seconde Guerre mondiale.



Ransom Eli Olds 1864-1950

Fondateur de Olds Motor Works en 1899 et de la REO Motor Car Company en 1904, Ransom Eli Olds met en place le principe des pièces interchangeables pour ses voitures, augmentant considérablement l'efficacité de sa production. Le groupe de hard rock REO Speedwagon tire son nom de l'un des camions les plus populaires du constructeur.



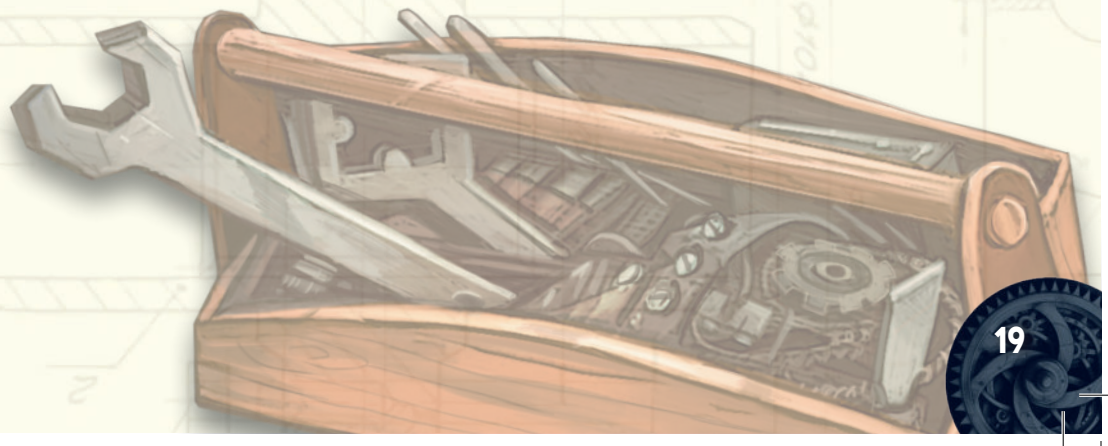
Walter Chrysler 1875-1940

Walter Chrysler crée la Chrysler Corporation en 1925. D'abord cadre chez Buick puis superviseur chez General Motors suite au rachat de Buick, Walter Chrysler finit par fonder Chrysler, le dernier des Trois Grands. Grâce à son expérience et sa connaissance du marché, il est en mesure de rivaliser avec Ford et GM, voire de les dépasser dans certains domaines.



William C. Durant 1861-1947

William C. Durant fonde General Motors en 1908. Son nom est étroitement lié à l'histoire de l'industrie automobile américaine. Sa première entreprise de construction de chariots dans le Michigan le rend millionnaire. Il investit alors sa fortune dans la construction automobile tout juste naissante. Sous sa direction, General Motors devient la plus grosse holding de l'industrie automobile des États-Unis, rachetant 22 entreprises concurrentes dont Buick, Cadillac, Oakland (Pontiac), Oldsmobile, McLaughlin (GM Canada) et GMC.



Séquence du tour

Votre tour se divise en deux étapes, à résoudre dans l'ordre :

A.- Choisir un disque Action. Cette étape est obligatoire.
B.- Mettre une voiture sur le marché. Cette étape est facultative.

Actions



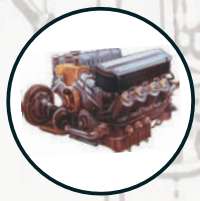
Construire un modèle :

Prenez dans la réserve une tuile Modèle de valeur égale à votre niveau de recherche (modèles) et placez-la sur un atelier de votre plateau.



Rechercher :

Faites monter l'un de vos engrenages d'une case sur l'une de vos pistes de recherche (modèles ou moteurs).



Construire un moteur :

Prenez dans la réserve une tuile Moteur de valeur égale à votre niveau de recherche (moteurs). Placez la tuile Moteur sur l'un des emplacements suivants de votre plateau : a) un atelier vide b) la case Moteur de votre voiture de course



Engager des ouvriers :

Prenez un ouvrier de votre couleur dans la réserve et placez-le dans votre cantine.



Recruter :

Choisissez une tuile révélée de la zone de recrutement OU placez 2 ouvriers de la réserve dans votre cantine OU faites avancer votre voiture de 3 cases sur le circuit.



Attirer un client :

Choisissez un disque Client parmi les clients disponibles et placez-le sur la première case libre, de haut en bas, de la piste des clients actifs (piste à fond orange). Défaussez le(s) billet(s) présent(s) en face du disque choisi et marquez immédiatement leur valeur en points de réputation.



Grand prix :

Déplacez votre voiture le long du circuit d'autant de cases que la valeur du moteur (telle qu'indiquée dans le garage) + vos éventuels bonus (équipe de course, ingénieurs, etc.).

CRÉDITS :
AUTEUR : Matthias Cramer
ILLUSTRATIONS : Javier Inkgolem
DÉVELOPPEMENT ET RÉDACTION : Salva Picot
DÉVELOPPEMENT ET ÉDITION : Jorge Ruiz
MAQUETTE : Abel Sanchiz

Copyright 2024 Samaruc Games
Tous droits réservés

Dr Fleming 10, bajo Mislata (Espagne)
www.samarucgames.com
info@samarucgames.com

FAQ

• Que se passe-t-il lors de la phase de décompte s'il y a des clients actifs et/ou des investisseurs mais pas de voitures sur le marché ?

Les clients et investisseurs n'achètent rien. Remettez les disques Client sur leur emplacement respectif (sur fond jaune) et rangez les investisseurs de la piste dans la boîte.

• Puis-je construire un moteur ou un modèle s'il n'y a plus de tuiles de la valeur correspondant à mon niveau de recherche ?

Oui, ces éléments ne sont pas limités. Utilisez un équivalent de votre choix en prenant soin d'y noter la valeur de ce que vous avez construit.

• Une même voiture peut-elle être vendue plusieurs fois ?

Non, sauf si un jeton Production a été placé dessus. Dans ce cas, lorsque la voiture est vendue, vous remettez le jeton dans la réserve et gagnez autant de points de réputation que la valeur du billet associé à la voiture. La voiture et les éléments qui la composent restent malgré tout sur place, disponibles pour un autre client ou investisseur.

• Si j'ai les ingénieurs Winton et Christie, ai-je le droit de placer un jeton Moteur +1 et un jeton Modèle +1 sur la voiture que je mets sur le marché ?

Non, vous ne pouvez pas utiliser plus d'un jeton Ingénierie par étape de votre tour, et aucune voiture ne peut accueillir plus d'un jeton Ingénierie.

• Si une voiture mise en vente dispose d'un jeton Production et d'un jeton Ingénierie, faut-il retirer le jeton Ingénierie lorsqu'elle est vendue pour la première fois ?

Non, le jeton Ingénierie n'est retiré qu'au moment où vous retirez effectivement la voiture et tous ses éléments du plateau. L'amélioration qu'il apporte à la voiture s'applique à toute la production de masse.

• Puis-je utiliser l'effet de la tuile Avantage qui permet d'échanger un client actif avec un client disponible alors qu'il n'y a pas encore de client actif à échanger ?

Oui. Dans ce cas, c'est comme si vous faisiez l'action Attirer un client. Choisissez un client disponible et rendez-le actif. Si c'est le premier client de sa catégorie à devenir actif lors de cette manche, gagnez la valeur indiquée sur le billet qui lui est associé en points de réputation.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué directement ou indirectement à ce projet et permis à Samaruc Games de voir le jour : nous y avons consacré beaucoup de temps et c'est grâce à vos conseils et votre soutien que nous avons réussi à nous lancer. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à jouer que nous en avons eu à créer ce jeu. Salva Picot, Matthias Cramer, Bruno Faidutti, Javier Inkgolem, Francisco Rico, Abel Sanchiz, Adrian Gonzalez, Jose San Miguel, Alejandro Pardo, Carles Palanca, José Leocadio Casas, Javi Legacy, Ignacio Cort, Daniel Martinez, Jan Guijarro, Jose Antonio Ramirez, Anthony Gerard et Angel Garcia
Une pensée spéciale pour Nicolás Ruiz et Álvaro Ruiz.

Version française :
TRADUCTION : Antoine Prono (Transludis)
MAQUETTE : Morgane Clidi
Super Meeple remercie Alexis Janin pour son travail de relecture.

Super Meeple
193 rue du faubourg Saint-Denis
75010 PARIS, France
www.supermeeple.com
info@supermeeple.com