

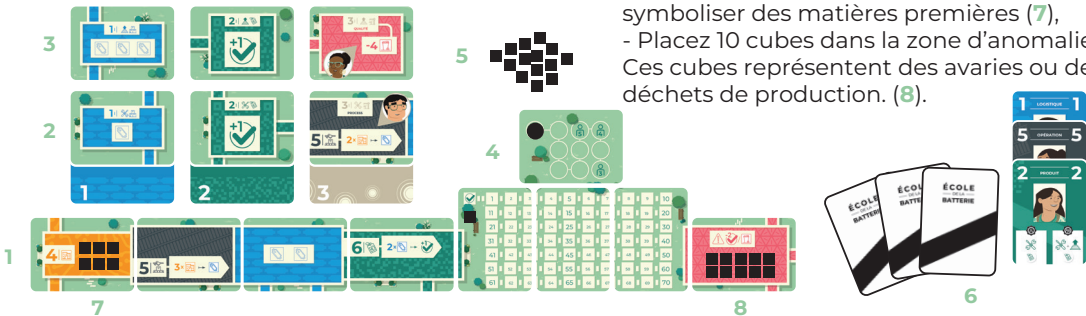
RÈGLES

Il s'agit d'un jeu coopératif à communication limitée dans lequel vous allez gérer au mieux une usine de production de batteries électriques comme celle de l'entreprise Verkor.

Vous allez apprendre à jouer ensemble
et à allier vos actions pour gagner le plus
de points de prestiges possible.

MATÉRIEL :

- 9 cartes usine de départ
- 3 cartes de mise en place des améliorations
- 30 cartes Personnage/Action (5 paquets constitués de 6 actions différentes)
- 6 cartes amélioration d'Entrepôt
(3 primaires , 3 secondaires )
- 6 cartes amélioration Produit
(3 primaires , 3 secondaires )
- 6 cartes amélioration d'Usine
(3 primaires , 3 secondaires )
- 60 cubes
- 1 marqueur de tour



TOUR DE JEU :

- Avancez le marqueur de tour d'une case: s'il arrive sur une case contenant l'icône correspondant au nombre de personnes en jeu, c'est qu'il s'agit du dernier tour.
- À chaque tour, simultanément, choisissez 1 de vos 3 cartes en main et placez-la face cachée devant vous.
- Quand tout le monde a fait de même, révéléz-la et appliquez les effets des cartes personnages en ordre croissant :

*  **SI VOUS ÊTES SEUL** à avoir joué **cette carte** : appliquez son effet de base (effet à gauche de la carte).

*  **SI VOUS ÊTES DEUX à avoir joué cette carte:** appliquez son effet bonifié (effet à droite de la carte).

*  SI VOUS ÊTES 3 OU PLUS à avoir joué cette carte: appliquez son effet bonifié et ajoutez 1 cube sur la zone d'anomalies de l'usine.



MISE EN PLACE :

- Placez les cartes usines de base comme indiqué ci-dessous (1),
- Placez à disposition les améliorations Entrepôt, Produit et Usine, face visible, au-dessus des cartes de mises en place correspondantes, en séparant les améliorations primaires ✂ (2) et secondaires 🏗 (3),

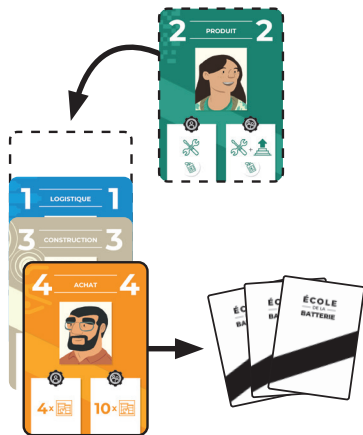
À noter que les améliorations d'Entrepôt, de Produit et d'Usine doivent être classées dans un ordre précis, I au-dessus de II au-dessus de III.



- Placez le marqueur de tour sur la piste de tour et 1 cube sur la zone de scoring (4),
- Placez le rangement avec les cubes sur la table (5),
- Donnez à chaque personne son paquet de cartes Personnage/Action. Chaque personne mélange ses cartes et en place 3 en colonne face visible devant elle (cf ci-dessous) (6),
- Placez 6 cubes sur la carte Usine 4 pour symboliser des matières premières (7),
- Placez 10 cubes dans la zone d'anomalies. Ces cubes représentent des avaries ou des déchets de production. (8).

FIN DU TOUR :

Une fois que toutes les actions jouées ont été résolues, glissez la carte que vous avez jouée sous votre colonne de cartes par le haut et récupérez la carte qui est en bas de votre colonne (cf. exemple ci-dessous).



FIN DE LA PARTIE :

Si le marqueur de tour est placé sur la case contenant l'icône correspondant au nombre de personnes en jeu : c'est la fin de la partie.

Remarque: il s'agit d'un jeu à communication limitée, où vous ne pouvez pas échanger sur la stratégie. C'est à vous de prendre connaissance des cartes dans la défausse des personnes et de la situation en cours pour savoir ce que vous devez jouer.

Soustrayez 2 points par cubes présents sur la zone d'anomalies de l'usine à votre score et vous obtenez votre score final.

LES ACTIONS :

1 LOGISTIQUE 1

Construisez la première carte amélioration d'Entrepôt disponible, donnant 1 place de stockage et connectez-la sous la zone de stockage.

En plus de l'action ci-dessus, construisez la première carte amélioration d'Entrepôt disponible, donnant 3 places de stockage et connectez-les sous la zone de stockage.

2 PRODUIT 2

Construisez la première carte amélioration Produit disponible, donnant 1 point de prestige supplémentaire à chaque vente et connectez-la sous la zone 6 de vente.

En plus de l'action ci-dessus, construisez la première carte amélioration Produit disponible, donnant 1 point de prestige supplémentaire à chaque vente et connectez-les aux améliorations Produit .

3 CONSTRUCTION 3

Construisez la première carte amélioration de Construction disponible :

- I | **PROCESS** : se place sur la zone 5 de l'usine et vous indique que désormais, lors d'une opération, 2 cubes de matières premières donnera 1 cube de batterie.
- II | **HYGIÈNE SÉCURITÉ ENVIRONNEMENT** : se connecte à la zone 4 de l'usine et vous donne 5 points de Prestige.
- III | **DIGITALISATION** : se connecte à la zone 4 de l'usine. Cette carte vous donne le droit, à la fin du tour de récupérer n'importe quelle carte dans votre défausse, au lieu de celle en bas de la colonne. Uniquement à la fin du tour où cette amélioration a été construite. Vous pouvez discuter pour vous accorder sur votre choix.

En plus de l'action ci-dessus, construisez la première carte amélioration de Construction disponible :

- I | **QUALITÉ** : se connecte à la zone d'anomalies de l'usine et enlève jusqu'à 4 cubes à cette zone.
- II | **DÉVELOPPEMENT DURABLE** : se connecte à la zone d'anomalies de l'usine et enlève jusqu'à 4 cubes à cette zone puis ajoute 4 cubes de matières premières sur la zone 4 de l'usine.
- III | **MAINTENANCE** : se connecte à la zone d'anomalies de l'usine et enlève jusqu'à 4 cubes à cette zone. S'il n'y a aucun cube à enlever, marquez 15 points de prestige.

4 ACHAT 4

Ajoutez 4 cubes de matières premières à la zone 4 de l'usine.

Ajoutez 10 cubes de matières premières à la zone 4 de l'usine.

5 OPÉRATION 5

Transformez 3 cubes de matières premières en 1 cube de batterie, que vous stockez sur un emplacement d'entrepôt. Procédez ainsi jusqu'à ce qu'il reste moins de 3 cubes matières premières sur la zone 4. Tous les cubes de batterie que vous ne pouvez pas stocker dans vos entrepôts sont mises sur la zone d'anomalies de l'usine.

En plus de l'action ci-dessus, enlevez 2 cubes de la zone d'anomalies de l'usine.

6 VENTE 6

Vendez 2 cubes de batterie pour 1 point de prestige + 1/amélioration produit construits. Procédez ainsi jusqu'à ce qu'il reste moins de 2 cubes de batterie dans vos entrepôts.

En plus de l'action ci-dessus, marquez 5 points de prestige supplémentaire.

CRÉDITS

Auteur : Florian Grenier
Illustratrice : Camille Chaussy
Design Graphique : Valériane Holley
Pictogrammes : Camille Pinguet

Merci aux lycéens et collégiens de Dunkerque et alentours pour leur visite et les parties réalisées durant la Fabuleuse Factory 2023.