

AUTOMOBILE

Comme dans le monde de l'industrie automobile, votre but est d'avoir le plus d'argent en produisant et en vendant des voitures. Vous commencez avec 2000 \$ et vous aurez la possibilité de contracter un maximum de 2 prêts (de 500 \$ chacun).

Le jeu se joue en 4 tours. A chaque tour, les joueurs construiront des usines et produiront des voitures. Les voitures sont regroupées en 3 modèles : celles pour le marché des classes moyennes (prix moyen), celles pour la production de masse (bas prix), et celles pour le marché du luxe (voiture de luxe). La demande pour les différents modèles varie tout au long de la partie. Vous n'aurez qu'une idée approximative de la demande potentielle pour chaque modèle mais pas une vision complète. Il faudra être très prudent et ne pas produire trop de voiture.

Tout au long de la partie, vos pertes vont augmenter. Les pertes sont représentées par des cubes noirs (1 point de perte) et par des disques noirs (5 points de pertes). Vous pourrez réduire vos pertes en fermant des usines et/ou en choisissant certains personnages. Ne pas contrôler le niveau de ses pertes vous fera rapidement perdre la partie. Un exemple de partie se trouve à la fin du livret original des règles sur www.warfroggames.com

Le jeu se joue de 3 à 5 joueurs et devrait durer entre 2 à 3 heures.

Les cubes R&D sont les cubes "Research & Development"

DEBUT DE PARTIE

Chaque joueurs prend un set de jeton à sa couleur : 28 jetons voitures, 8 "marqueurs distribution" (les marqueurs en forme de personnage), 6 tuiles usine (les tuiles de la couleur du joueur), et 2 jetons à la couleur du joueur. Chaque joueur prend aussi 1 tuile "Usine de pièces détachées" (tuile marron) et des cubes R&D (cubes blancs : 5 à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs et 3 cubes à 5 joueurs).

Placez toutes les tuiles "demande" dans le sac (les tuiles numérotées).

Placez tous les cubes et disques de perte, ainsi que les tuiles "usine fermée" avec les autres cubes R&D en réserve sur le bord du plateau.

Les tuiles "Usine de pièces détachées" (marron) non utilisées retournent dans la boîte, et ne seront pas utilisées pendant la partie.

Constituez la banque avec les billets à côté du plateau de jeu. Donnez 2000 \$ à chaque joueur.

Placez 1 tuile « usine fermée » sur son emplacement dans la ligne "Executive Décisions". Mettre 1 marqueur "vente bonus" (« bonus sales » jeton blancs) dans chacun de leur emplacement. Mettre 2 marqueurs "Réduction de prix" ("Reduced price" ou jeton gris foncé) dans le premier espace et 1 seul de ces marqueurs dans les 2 espaces restants.



Déterminez aléatoirement qui sera le premier joueur. Lors du premier tour, on jouera dans le sens des aiguilles d'une montre. Mettre un jeton de la couleur de chaque



joueur dans la ligne "ordre du tour".

Placer les cubes R&D sur le "Character spaces" comme indiqué sur les emplacement, n'oubliez pas de placer les marqueurs Ford, Sloan et Chrysler

TOUR DE JEU

Le jeu est divisé en 4 tours. Dans chaque tour vous devez réaliser 9 phases :

- (1) Pioche des tuiles "demande"
- (2) Sélection des personnages
- (3) Actions des joueurs - 3 rounds
- (4) Vendre des voitures par Howard
- (5) Vendre des voitures par les distributeurs
- (6) Décisions & Management
- (7) Vendre des voitures via les tuiles de "demande"
- (8) Les pertes
- (9) La fin du tour



Placez un jeton noir dans le premier espace de la "turn séquence". Quand vous aurez réalisé chaque phase, le jeton revient dans la première case.

PHASE 1 : PIOCHE DES TUILES DEMANDES

Il y a 16 tuiles "demande", numérotées de 2 à 5. Chaque joueur va piocher 1 ou 2 tuiles, en fonction du numéro du tour en cours. Vous garderez secrète la valeur des tuiles que vous avez pioché. Vous connaissez une partie de la demande potentielle de voiture, mais vous n'avez pas l'information complète.

Lors du premier tour de jeu, chaque joueur pioche 1 tuile. Ces tuiles vont déterminer la demande pour les voitures de prix moyen (lors du premier tour, le seul moyen de vendre des voitures de luxe ou de bas prix sera via les marqueurs "distribution").

Lors du second tour de jeu, chaque joueur pioche 2 tuiles. La tuile de plus forte valeur sera utilisée pour déterminer la demande pour les voitures de prix moyen, la tuile de plus faible valeur déterminera la demande pour les voitures de bas prix.



Lors du troisième et du quatrième tour de jeu, chaque joueur pioche 2 tuiles de demande. La tuile de plus forte valeur sera utilisée pour déterminer la demande pour les voitures de bas prix, celle de plus faible valeur pour les voitures de prix moyen.

La piste de tour rappelle combien de tuiles sont piochées par tour et quel type de voiture reçoit la tuile de plus forte valeur

Les joueurs ne tireront jamais d'eux-mêmes une troisième tuile pour la demande des voitures de luxe. Cependant lors du troisième et du quatrième tour de jeu : 1 tuile sera piochée au moment où les joueurs révéleront leurs tuiles. Cette tuile déterminera la demande en véhicule de luxe. De plus lors du 4^{ème} tour une tuile bonus sera piochée et ajoutée à celles déterminant la demande en véhicule de bas prix (la pioche se fait en même temps que la tuile pour les voitures de luxe).

PHASE 2 : SELECTION DES PERSONNAGES

Il y a 6 personnages dans Automobile, chacun d'entre eux a eu un rôle important dans le développement de l'industrie automobile. Chaque personnage donne un avantage au joueur qui le choisit. L'ordre de la sélection des personnages est celui de l'ordre du tour de jeu.



Chaque personnage ne peut être choisi qu'une seule fois par tour et seulement par un joueur.

Trois personnages ont des jetons sur leur emplacement : Ford, Sloan et Chrysler. Si vous choisissez un de ces personnages : vous prenez son jeton. Les jetons de Sloan et de Chrysler vous aident à vous souvenir que vous pourrez défausser des cubes de perte. Le jeton de Ford vous aidera à penser à utiliser son pouvoir spécial.

Chaque case de personnage indique aussi le nombre de cubes R&D que le joueur obtient en choisissant le personnage.

FORD - Henry Ford est un des plus célèbres industriels de l'histoire, il est renommé pour ces techniques de développement de masse. Si vous sélectionnez ce personnage, vous pouvez construire une tuile usine, ou une tuile "Usine de pièces détachées", sur un emplacement comprenant déjà une ou plusieurs de vos tuiles usines. Vous devez effectuer cette action quand c'est votre tour de faire une action, vous la réalisez en complément de votre action normale, juste avant ou juste après votre action. Remettez le jeton dans son emplacement d'origine afin de montrer que vous avez utilisé votre action spéciale. Vous prenez aussi 1 cube R&D.

KETTERING - Charles Kettering fut un des plus grands innovateurs de l'histoire, il travaillait dans les laboratoires de l'entreprise Delco. Quand vous sélectionnez ce personnage, vous prenez 3 cubes R&D

SLOAN - Alfred P Sloan a unifié plusieurs usines disparates pour fonder General Motors. Si vous avez choisi ce personnage vous pourrez, durant la phase des pertes, défausser la moitié de vos points de perte, arrondi au supérieur, et cela avant de les payer. Vous prenez aussi 1 cube R&D.

HOWARD - Charles Howard a été un des plus grands vendeurs de cette période. Quand il était responsable des ventes de voiture en Californie, il vendait une voiture vendue sur 8 dans cet État. Lors de la phase de vente des voitures vous devez vendre 2 de vos voitures dans cette case. Vous recevez le prix maximal pour chaque voiture.

DURANT - Billy Durant a été un financier de génie pour General Motors. Si vous prenez ce personnage, vous devez immédiatement construire une usine sur une case inoccupée. Vous devez aussi dépenser des cubes R&D si vous voulez construire dans une case plus avancée que celle contenant l'usine la plus moderne. Vous pouvez utiliser le cube R&D que vous avez récupéré sur la case Durant pour faire cela. Vous devez aussi payer le prix de l'usine.

CHRYSLER - Walter Chrysler fût un novateur et un excellent manager. Si vous choisissez ce personnage, prenez les 2 cubes R&D. Pendant la phase des pertes vous pourrez défausser un nombre de point de perte égal au numéro du tour avant de payer vos points de perte (ex: au tour 3 vous pouvez défausser 3 points de perte).

Cette phase se termine quand tous les joueurs ont choisi un personnage. L'ordre du tour est maintenant déterminé par la ligne des personnages en allant de la gauche vers la droite.



PHASE 3 : ACTIONS DES JOUEURS EN 3 ROUNDS

L'action des joueurs se déroule en 3 rounds

Dans un round chaque joueur doit faire 1 action. L'ordre de jeu est déterminé par le choix des personnages de la phase précédente. Quand c'est votre tour de faire une action, vous devez choisir entre :

- Construire une usine
- Placer des distributeurs
- Prendre 2 cubes R&D
- Produire des voitures
- Fermer une usine.

Vous pouvez décider de faire une même action à chaque round

Construire une usine

Vous pouvez construire une ou deux tuiles usines dans une même case. Cette case doit être vide ou comporter déjà une de vos tuiles usines.

Le coût de construction se trouve sur la case usine. Il y a aussi un coût en cube R&D.

Les cases d'usines sont généralement construites dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau (Duryea en premier). Quand on construit une usine sur une case, la case suivante devient disponible (le modèle suivant). Cependant il est possible de sauter une ou plusieurs cases. Cela va entraîner un coût en cube R&D qui sera calculé de façon arithmétique : 1 cube pour la case juste après l'usine la plus moderne, 1+2 cubes (6) pour sauter un emplacement, 1+2+3 cubes (6) pour sauter 2 emplacements etc... Il n'y a pas de limite au nombre de case que l'on peut sauter. Construire une usine sur une case vide se trouvant avant l'usine la plus moderne ne coûte pas de cube R&D.



Exemple : Bleu a déjà construit une usine en utilisant le personnage de Durant (elle lui a coûté 200 \$ et 1 cube R&D), Vert décide de sauter un espace pour construire le modèle Franklin A : cela lui coûte 600 \$ et 3 cubes R&D.



Exemple : La coût en cube R&D pour la construction de la première usine du plateau sera d'un cube R&D sur la première case, $1+2 = 3$ cubes R&D sur la deuxième case, $1+2+3 = 6$ cubes R&D sur la troisième case, $1+2+3+4 = 10$ cubes R&D sur la quatrième etc...

Une case d'usine peut contenir au maximum 3 tuiles usines et une tuile "Usine de pièces détachées" d'un même joueur.

Tuile "Usine de pièces détachées" : Chaque joueur détient une tuile "Usine de pièces détachées". Vous pouvez construire une tuile "Usine de pièces détachées" à la place d'une tuile usine, cela coûte toujours 500 \$ (on ne prend pas en compte le prix de construction présent sur la case). Une tuile "Usine de pièces détachées" réduira le coût de production de ce modèle de voiture de 20 \$. On ne peut construire qu'une seule tuile "Usine de pièces détachées" : pour récupérer cette tuile il faudra fermer l'usine, on pourra alors construire une tuile "Usine de pièces détachées" lors d'une prochaine action.

Placer des Distributeurs

Vous pourrez accroître votre potentiel de vente en établissant un réseau de distribution national. Lors d'une même action, vous pourrez placer un maximum de 3 distributeurs sur la zone de distribution. Cette zone est divisée en 3 zones qui correspondent au 3 différents prix de voiture existant.

Vous devez placer vos "distributeur" dans une des larges bandes : vous n'êtes pas obligé de tous les mettre dans la même bande. Il n'y a pas de limite au nombre de "distributeur" que l'on peut placer dans une bande. Des "distributeurs" appartenant à des joueurs différents peuvent se trouver dans une même bande. Par contre, vous êtes limité au nombre de "distributeur" que vous avez (i.e. 8 "distributeurs"). On ne pourra plus récupérer les "distributeurs" (sauf s'il ne peuvent pas vendre de voiture, il généreront un cube de perte, cf plus bas).



C'est toujours intéressant, initialement, de placer les "distributeurs" dans la bande des prix moyens. Quand vous les utiliserez plus tard, ces "distributeurs" pourront monter ou descendre d'un niveau. Attention, placer trop de "distributeur" peut entraîner des cubes de pertes (si un "distributeur" ne peut pas vendre une voiture alors il retourne dans la main de son propriétaire et génère un cube de perte).

Lors des deux premiers tours, le seul marché permettant la vente des voitures de luxe est le marché des "distributeurs". De plus, au premier tour, le seul marché permettant la vente des voitures de bas prix est aussi le marché des "distributeurs".

Prendre deux cubes R&D

Prendre 2 cubes R&D au stock.

Produire des voitures

Si vous sélectionnez cette action, vous pouvez produire des voitures dans chacune des usines que vous possédez.



Le nombre de voiture d'un même modèle que vous produirez dépend du nombre de tuile usine dans la case concernée. Le tableau de production vous montre le minimum et le maximum de voiture que vous devez produire. Il faut toujours respecter ce minimum et ce maximum. Les voitures produites doivent être mise dans les cases d'usine qui les ont produit.



Attention, chaque voiture que vous ne pourrez pas vendre vous rapportera des points de perte. Il n'y a pas de limite au nombre de voiture produite dans une même case d'usine lors d'un tour complet de jeu.



Fermer une usine

Vous devez fermer toutes les tuiles usines se trouvant dans une même case d'usine. Quand vous faites cela, vous défaussez la moitié de vos points de perte arrondi au supérieur. Pour chaque tuile usine (incluant les tuiles "Usine de pièces détachées"), vous obtenez de l'argent égal au prix de construction de chaque tuile usine réduit de 100 \$. Quand vous fermez une case usine, vous placez une tuile "usine fermée" sur la case. les tuiles usines retirées retournent dans votre stock.

Si vous retirez une tuile "Usine de pièces détachées" vous recevez 400 \$.

Prêt : Il peut vous arriver lors de la partie d'avoir besoin d'argent. On peut contracter à n'importe quel moment jusqu'à 2 prêts pendant toute la partie (on figure le nombre de prêt contracté en mettant un jeton de la couleur du joueur dans la case adéquate). Pour chaque prêt vous obtiendrez 500 \$. Pendant la phase de perte, vous devriez payer 50 \$ d'intérêt pour chaque prêt. On ne peut pas rembourser les prêts pendant la partie. Il faudra les rembourser à la fin de la partie pour 600 \$ par prêt.



PHASE 4 : VENDRE DES VOITURES VIA HOWARD

Le joueur qui a sélectionné ce personnage doit maintenant vendre 2 voitures à la case Howard. Elles peuvent venir de deux usines différentes. Le vendeur obtient le prix maximal pour le voitures de prix moyens et bas prix (c'est à dire 150 \$ et 100 \$ respectivement)

PHASE 5 : VENDRE DES VOITURES PAR LES DISTRIBUTEURS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur va pouvoir avoir l'opportunité de vendre 1 voiture par "distributeur" via leur réseau de distribution. Vous répétez cette opération jusqu'à ce que chaque joueur ait vendu autant de voiture que le permet son propre réseau de distribution (qui est représenté par les "distributeurs" se trouvant sur les bandes de la zone de distribution).

Tous vos "distributeurs" doivent commencer cette phase dans une des 3 larges bandes se trouvant sur la droite. Quand c'est votre tour de vendre une voiture, vous pouvez bouger un de vos "distributeurs" sur une des cases se trouvant à gauche. Le "distributeur" doit être placé dans une emplacement vide. Les 3 pistes correspondent aux

3 catégories de prix des voitures. La piste sur laquelle vous vous déplacez vous permet de vendre une voiture au prix non réduit de cette catégorie.

Un “distributeur” se trouvant sur une bande peut être déplacé directement sur une case se trouvant à sa gauche, sur une case se trouvant au dessus et à gauche ou en dessous et à gauche. Quand vous placez un “distributeur” dans une case, vous prenez une voiture se trouvant sur une de vos usines correspondant à l'échelle de prix choisie par le “distributeur” et vous la déplacez dans la case distributeur correspondante.

De ce fait, un “distributeur” se trouvant sur la bande des voitures à prix moyen pourra vendre une voiture de n'importe quelle catégorie. Un “distributeur” se trouvant sur la bande des voitures de luxe pourra vendre une voiture de luxe ou une voiture à prix moyen. Un “distributeur” se trouvant sur la bande des voitures de bas prix pourra vendre une voiture de bas prix ou une voiture à prix moyen.

Vous ne pouvez pas choisir de ne pas vendre si vous pouvez le faire.

Le nombre de vente potentielle augmente pendant la progression du jeu. Au premier tour, vous n'avez que les cases “1-4”. Au deuxième tour les cases “1-4” et les cases “2-4”. Au troisième et quatrième tour toutes les cases sont disponibles.

Les joueurs récupèrent l'argent des voitures vendues. Les voitures sont maintenant enlevées de ces cases et retournent dans le stock du joueur. Les “distributeurs” sont alors déplacés dans les larges bandes se trouvant directement à leur droite. Les “distributeurs” restent dans cette zone de distribution jusqu'à la fin de la partie et recommenceront le prochain tour de vente via le réseau de distribution à partir de cette position.

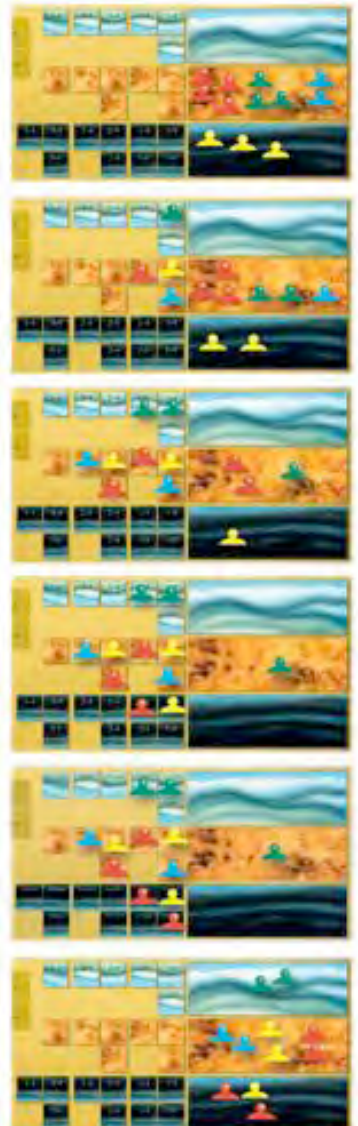
Si un joueur ne peut pas utiliser tout ces “distributeurs”, alors il reprend en main les “distributeurs” qui n'ont pas vendu de voiture, et prend un cube de perte pour chaque “distributeur” repris en main.

Exemple : On est au deuxième tour de jeu. *Jaune est le premier à jouer, il peut vendre au marché des voitures de bas et moyen prix. Il décide de vendre une voiture au marché de prix moyen (middle class car). Rouge et bleu font la même chose et vert vend une voiture de luxe. Jaune ne peut pas vendre de voiture de luxe car cela voudrait dire que son “distributeur” monterait de 2 niveaux. On continue dans l'ordre du tour en vendant une voiture par une voiture, jusqu'à ce que tous les joueurs aient vendu autant de voiture que possible (on ne peut pas ne pas vendre si on le peut).*

Dans cet exemple vert a vendu ses 2 voitures de luxe mais il lui reste un “distributeur” qu'il ne peut pas utiliser car il n'a pas de voiture de bas prix à vendre et toutes les cases pour le marché des voitures de prix moyen sont occupées. Il le récupère alors dans sa main mais prend un cube de perte.

A la fin de cette phase tout les “distributeurs” sont mis dans la bande directement à leur droite. C'est de cette position qu'ils commenceront les ventes via le réseau de distribution au prochain tour.

Dans cet exemple : jaune gagne 400 \$, Rouge 500 \$, Bleu 300 \$ et Vert 400 \$. Chaque voiture est vendue au prix maximal (200 \$ pour les voitures de luxe, 150 pour les voitures de prix moyen et 100 \$ pour les voitures de bas prix).



PHASE 6 : DECISION & MANAGEMENT

Un chef d'entreprise se doit de bien réfléchir en faisant une pause lors des processus de vente. Les joueurs vont pouvoir augmenter leur capacité de vente. Cette phase déterminera aussi l'ordre du choix des personnages pour le tour suivant.

Dans l'ordre du tour (représenté par la ligne des personnages) : chaque joueur peut prendre une décision. Cette procédure se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé (un joueur peut prendre plusieurs décisions dans cette phase).

Les joueurs peuvent : Fermer une de leur usine, Acheter des marqueurs "bonus de vente", Prendre 2 ou 1 marqueur de "réduction de prix", Passer

Un joueur seulement peut choisir l'action "Fermer une usine". L'action fonctionne exactement comme celle décrite dans la phase d'action des joueurs. Si un joueur choisit cette action alors il prend la tuile de fermeture afin de montrer aux autres joueurs que cette action n'est plus disponible.



Il y a 3 marqueurs "bonus de vente" disponible, le premier marqueur coûte 2 cubes R&D et les deux suivants seulement 1 marqueur R&D. Le premier joueur à acheter un tel marqueur doit toujours acheter celui qui coûte 2 cubes R&D. Quand vous achetez un tel marqueur, vous devez le placer immédiatement sur une de vos case d'usine. On ne peut avoir qu'un seul marqueur de "bonus de vente" sur une même case d'usine.

Il y a 1 emplacement comprenant 2 marqueurs "réduction de prix" et deux qui n'en contiennent qu'un seul. Le joueur choisit un des différents emplacement sans restriction. Vous devez directement placer les marqueurs "réduction de prix" sur une case d'usine, si vous prenez le set de deux marqueurs, vous devez les mettre sur une même case d'usine. Une fois que vous avez mis un set de marqueur "réduction de prix" sur une case d'usine, cette case ne pourra plus en obtenir de nouveau. Mais une case d'usine peut contenir des marqueurs de "bonus de vente" et des marqueurs de "réduction de prix".

On ne peut pas placer de marqueur de "réduction de prix" sur les modèles de luxe.

Si vous choisissez de ne pas prendre de décision, vous devez passer et placer le jeton représentant votre couleur sur la première position de la ligne de choix de personnage.

Les marqueurs "bonus de vente" et "réduction de prix" vont augmenter le nombre de voiture que vous pourrez vendre pendant chaque tour de vente.

PHASE 7: VENDRE VIA LES TUILES DE DEMANDE

Les joueurs vont maintenant dévoiler leurs tuiles de "demande". Au premier tour, les joueurs ne dévoileront qu'une seule tuile. Ces tuiles doivent être placées dans la case de vente des voitures de prix moyen. Au second tour, chaque joueur aura 2 tuiles : celle de plus forte valeur sera placée dans la case de vente de voiture de prix moyen, celle de plus petite valeur dans la case de prix des voitures de bas prix suivant le schéma déjà décrit.... Sans oublier que lors du tour 3 et du tour 4 une tuile unique sera piochée pour la demande des voitures de luxe. Au 4ème tour on piochera aussi une tuile bonus unique à placer dans la case des voitures de bas prix.

Ces tuiles vont dicter le nombre total de voiture pouvant être vendu dans chaque catégorie de prix. Il existe deux "sous-cases" pour les voitures à bas prix et pour les voitures à prix moyen. Ces "sous-cases" ne servent qu'à montrer que ces voitures sont vendues au prix normal ou à prix réduit (si la case d'usine contient un marqueur "réduction de prix").



Exemple : Au second tour de jeu, la tuile de plus forte valeur de chaque paire est mise dans les cases de demande pour les voitures de prix moyen, l'autre pour les voitures de prix bas. La demande totale pour les voitures de bas prix est de 11 voitures (qu'elles soient vendues au prix normal 100 \$ ou au prix réduit 70 \$)

L'ordre de vente des voitures est déterminé par la position des usines sur la piste des modèles. Les voitures sont vendues en commençant par les plus modernes vers celles qui le sont moins (c'est à dire à reculons sur la piste des cases d'usine). Une voiture est vendue pour chaque espace. Le processus se répète tant que la demande n'est pas épuisée. Chaque voiture non vendue va apporter un cube de perte à son propriétaire.

Chaque marqueur "bonus de vente" et "réduction de prix" vous permet de vendre une voiture supplémentaire par marqueur dans chaque round de vente. Si un emplacement contient 1 ou 2 jetons "réduction de prix" alors toutes les voitures doivent être vendues au prix bas.



Exemple : L'ordre de vente sera jaune - rouge - vert - bleu. Chacun des joueurs vend une voiture par round sauf rouge qui pourra en vendre 2 par tour (car il a un marqueur "vente bonus")

Il faut répéter cette procédure tant que les joueurs peuvent vendre des voitures. Les joueurs prennent un cube de perte par voiture non vendue. Les joueurs retirent toutes les voitures du plateau et tous les marqueurs "bonus de vente" et "réduction de prix".

PHASE 8 : PERTES

Comme dans la réalité, les usines les plus modernes seront aussi les plus populaires, de ce fait les usines les plus anciennes vont accumuler des pertes. Vous devez maintenant vérifier quelle usine va recevoir des points de perte. On procède à reculons à partir de l'usine la plus moderne dans chaque gamme de prix. La première case d'usine d'un joueur ne reçoit pas de point de perte, la deuxième 1 cube, la troisième 2 cubes etc... Un espace avec une tuile "usine fermée" compte quand même dans la répartition des cubes de perte (exemple : 4 usines différentes d'un même modèle sont construites : la première ne reçoit pas de cube de perte, la deuxième 1 cube, la troisième qui est fermée aurait dû recevoir 2 cubes de perte mais n'en reçoit aucun, et la quatrième reçoit 3 cubes de pertes).



Exemple : Jaune ne prend pas de cube/point de perte, rouge non plus. Vert prend 1 cube de perte et bleu 2 cubes de perte.

Les points de perte sont représentés par des cubes noirs et des disques : 1 cube = 1 point de perte, 1 disque = 5 points de perte.

Si vous avez choisit Sloan vous pouvez défausser la moitié de vos points de pertes arrondie au supérieur avant de les payer. Si vous avez choisit Chrysler, vous défaussez, avant de les payer, autant de point de perte que le numéro du tour en cours.

\$10	\$20	\$30	\$40
1st turn	2nd turn	3rd turn	4th turn

Vous devez alors payer de 10 \$ à 40 \$ par point de perte, cela dépend du tour en cours. Il faudra aussi rembourser l'intérêt des emprunts (50 \$ par emprunt contracté).

PHASE 9 : FIN DU TOUR

Retirez toutes les tuiles de demande et remettez-les dans le sac. Remplir à nouveau le plateau. Avancez le marqueur de tour. Les cubes de pertes ne sont pas défaussés et restent en possession des joueurs, augmentant d'autant les pertes à chaque tour. Si c'est la fin du quatrième tour alors la partie s'arrête.

GAGNER LA PARTIE

A la fin de la partie, chaque joueur reçoit en argent la valeur de chaque tuile usine, et de chaque tuile "Usine de pièces détachées". Les joueurs ayant contracté des prêts doivent les rembourser à hauteur de 600 \$ pour chaque prêt contracté.

Le vainqueur est le joueur le plus riche à la fin de la partie.

Note de traduction : J'ai pris quelques libertés pour réécrire certaines parties que je trouvais un peu floues. Je n'ai pas non plus traduit l'exemple de partie qui se trouve à la fin du livret original des règles. Je ferai la traduction de l'aide de jeu seulement après avoir joué quelques parties.

Cédric (Usuledric sur trictrac)