



VITAL LACERDA

KANBAN

Un jeu pour 1 à 4 joueurs

LIVRET DE RÈGLES

Kanban (mot japonais pour panneau d'affichage) est le nom d'un système de planification permettant de créer une chaîne de montage efficace, une production en flux tendu et un processus de travail fluide.

Les véhicules électriques sont devenus plus courants depuis 2014. Ils sont l'avenir de l'industrie automobile. Ce sont des véhicules de qualité supérieure, car ils sont plus efficaces, plus faciles à entretenir, plus propres et moins chers à conduire. Ce sont des machines informatisées qui utilisent une IA pour améliorer la sécurité et qui, dans un avenir proche, offriront une conduite autonome. Ils reçoivent des mises à jour logicielles tout au long de leur vie et s'améliorent constamment, contrairement à leurs homologues traditionnels dotés de moteurs à combustion, qui deviennent obsolètes dès que vous commencez à les utiliser.

Au cours de la partie, les joueurs endosseront le rôle d'employés juniors, qui essaient de lancer leur carrière. Vous devez gérer les fournisseurs et les approvisionnements, améliorer et innover dans le domaine des pièces automobiles, et mettre les mains dans le cambouis sur la chaîne de montage afin de stimuler la production et d'impressionner la directrice de l'usine.

Vous devez faire un usage judicieux des installations de recyclage et des fournitures limitées de l'usine afin de vous approprier des pièces lorsque les fournisseurs sont en rupture de stock. Comme l'usine doit fonctionner de manière optimale, la production ne vous attend pas, ni n'attend que les erreurs soient corrigées.

Kanban est un jeu axé sur la gestion des ressources et du temps qui vous met aux commandes de toute une installation de production, dans une course pour atteindre les objectifs de l'usine et le plus haut niveau de promotion. Vous gagnerez des Points de Production (PP) pour avoir effectué diverses actions dans le jeu, et le joueur ayant le plus de PP à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Sandra, la directrice de l'usine, évaluera votre performance et veillera à ce que l'usine reste dans le bon tempo.

SOMMAIRE

Contenu	3 Règles d'or	9	Tâche : Récupérer des Pièces	11	Décompte de fin de semaine	19
Mise en place du jeu	4 Obtenir des Livres, des Bons pour		Tâche : Recevoir un Bon pour Pièces	11	Réunions	19
Mise en place pour les joueurs	6 Pièces et des Rotations en Réserve	9	Chaîne de Montage	12	Marquer des Objectifs de Performance	20
Intégration des nouveaux employés	7 Jetons Prise de Parole neutres	9	Tâche : Fournir une Pièce Demandée	12	Fin de la réunion	21
Structure du jeu	7 Services et Tâches	10	Recherche et Développement (R&D)	14	Fin de la partie	21
Phase de Choix du Service	7 Bureau d'Études	10	Tâche : Revendiquer des Voitures	14	Variantes	22
Phase de Travail	8 Tâche : Choisir un Design	10	Tâche : Améliorer un Design	14	Règles pour 2/3 joueurs	23
Formation et Certifications	8 Tâche : Choisir un Design Avancé	10	Service Administratif	16	Changements dans cette édition	23
Autoformation	9 Logistique	11	Objectifs d'Usine	16	Les conseils de Sandra	23
Formation Avancée	9 Tâche : Passer une Commande Kanban	11	Sandra, la Directrice de l'usine	17	Décompte final	24

"Alors, c'est vous que l'on m'a envoyé pour travailler. Hmph. Je suis Sandra, la directrice de l'usine et tant que vous serez employé ici, c'est à moi que vous devrez rendre des comptes. En raison de votre formation... médiocre, j'attends de vous que vous tirez profit de la formation sur le tas que l'entreprise propose, afin que vous puissiez devenir compétent dans le fonctionnement de chaque service. Je suivrai vos progrès dans un service différent chaque jour. Vous ne voulez pas être celui qui ne fait pas d'autoformation - et vous ne devrez pas négliger vos autres responsabilités pour autant. Toute négligence sera consignée définitivement dans votre dossier. Considérez cela comme une petite motivation pour ne pas faire d'erreur". - Sandra



CRÉDITS

Un grand merci à tous les testeurs du jeu : Alexandre Bezerra, Alexandre Garcia, Álvaro Santos, António Lobo Ramos, André Pereira, António Vale, Becca Morse, Carla Pereira, Carlos Ferreira, Carlos Tomás, Carolina Valença, Chris Zinsli, Cristina Antunes, Cyril Santos, Daciano Resende, Elsa Romão, Emanuel Santos, Filipe Nunes, Firmino Martinez, Gonçalo Moura, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Inês Santos, Inês Cantoneiro, João Pedro Luís, João Pinto, João Madeira, João Monteiro, João Tereso, João Silva, José Almeida, José Carlos Santos, José Luís, José Luís Gama, Lucinda da Fonseca, Luís Evangelista, Luís Costa, Malcolm King, Marco Chiappa, Mónica Meireles, Mónica Silvério, Nuno Silva, Nuno Cordeiro, Paul Grogan, Paula Cunha, Paulo Duque, Paulo Renato, Pedro Branco, Pedro Chuva, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Silva, Rafael Duarte, Rafael Pires, Rodrigo Dias, Ruben Rodrigues, Rui Malhado, Rui Barata, Rui Barreiro, Sandra Sarmento, Sandra Fernandes, Sérgio Martins, Sérgio Neves, Sgrovi, Shay Rickman, Silvio Carvalho, Sofia Passinhas, Stephen M. Buonocore, Stephen Rogers, Susanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vitor Pires et Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, la Columbus Area Boardgaming Society et Arcádia Lusitana.

Un grand merci à : Bruno Valério, Catarina Lacerda, Christopher Incao, David Dago-ma, Duarte Conceição, Hélio Andrade, Hugo Elias, João Palmeira, Jorge Graça, Nathan Morse, Paul M. Incao, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Ricardo Almeida, Ricardo Gama. Ces personnes ont joué à toutes les versions de ce jeu à des moments indéterminés. Sans tous ces gens, ce jeu n'aurait pas été possible.

Tout mon amour à mes magnifiques filles Catarina et Inês et à ma muse et meilleure amie, ma femme Sandra, pour toutes leurs idées, leur patience, leur soutien et leur inspiration..

Auteur : Vital Lacerda

Illustrations : Ian O'Toole

Conception graphique et illustrations 3D : Ian O'Toole

Règles et illustrations 3D : Vital Lacerda

Jeu solo : David Turczi

Développeur du jeu : Paul M. Incao

Rédaction de règles en anglais : Paul Grogan, Vital Lacerda

Révision des règles en anglais : Paul Grogan

Vidéo officielle des règles : Gaming Rules !



Relecture des règles : Chris Spath, Ori Avtalion

Chefs de projet : Randal Lloyd, Rick Soued

Pour obtenir de l'aide : customer-service@eagle-gryphon.com

Likez-nous sur Facebook : www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

Suivez-nous sur Twitter : @EagleGryphon

2020 Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, bâtiment n°5. Leitchfield, KY 42754, tous droits réservés.

www.eagle-gryphon.com

Traduction française : Stéphane Athimon

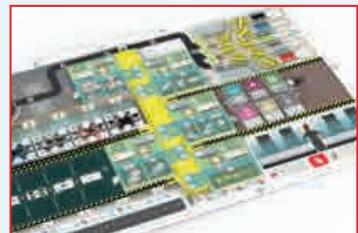
Relecture des règles françaises : Manuel Julien, Thierry Vareillaud

Mise en page : Thierry Vareillaud



EAGLE-GRYPHON
GAMES

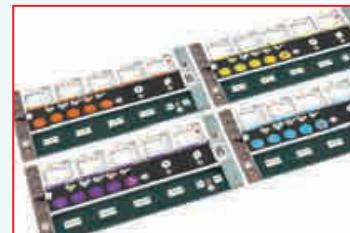
CONTENU



1 plateau de jeu



Livre de règles, règles solo et guide de référence



4 plateaux joueur



24 disques (6 par joueur)



4 meeples Ouvrier (1 par joueur)



4 marqueurs de Certification (1 par joueur)



4 marqueurs de Rotation en Réserve (1 par joueur)



Amélioré
Verrouillé



20 cadenas (5 par joueur)



4 fiches d'aide de jeu (1 par joueur)



20 jetons Prise de Parole (5 par joueur)



23 jetons Prise de Parole neutres



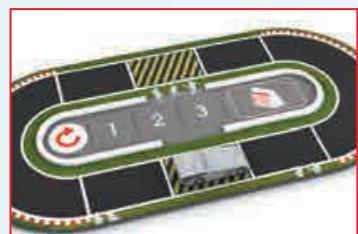
1 meeple Sandra
1 marqueur Semaine



1 marqueur Cycle de Production
1 marqueur Réunion



1 tuile de Référence de Sandra double-face



1 Piste d'essai double face
1 Voiture de Sécurité



40 Voitures (8 par Modèle)



Côté Double Amélioration
Face



6 marqueurs Valeur des Pièces



16 jetons Livre
11 jetons Bon pour Pièces



20 tuiles bonus Garage de Base (5 par joueur)



20 tuiles bonus Garage Expert (5 par joueur)



12 cartes Commande Kanban



32 cartes Objectif de Performance



35 tuiles Design (7 de chacun des 5 Modèles différents)



12 tuiles Objectif d'Usine en 3 groupes



5 tuiles Demande



20 tuiles Récompense



11 tuiles Objectif Final



4 jetons Rappel des Rotations en Réserve (1 par joueur)

MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placez la tuile Référence de Sandra sur son emplacement. Utilisez le côté avec la bande rouge.
- Placez les Pièces Détachées à côté du plateau de jeu de manière à former une réserve. Choisissez 3 Pièces de types différents au hasard et placez-les dans les emplacements appropriés du Recyclage.
- Placez les Bons pour Pièces et les Livres à côté du plateau de jeu pour former une réserve.
- Séparez les Objectifs d'Usine en 3 piles en fonction de leur type, mélangez-les et piochez-en 2 de chaque type. Placez les Objectifs de Certification face visible dans les cases numérotées correspondantes au-dessus de la piste de Certification (5A). Placez les autres, face visible, sur les cases appropriées du plateau de jeu. La tuile avec le plus petit nombre d'icônes doit se trouver dans la case supérieure et l'autre dans la case inférieure (5B/5C). Remettez les Objectifs d'Usine inutilisés dans la boîte. Ensuite, placez 2 jetons Prise de Parole neutres sur chaque Objectif d'Usine (soit un total de 12 jetons Prise de Parole).



À 3 joueurs : placez 2 jetons Prise de Parole neutres sur l'Objectif d'Usine avec le plus petit nombre d'icônes de chaque paire et placez-en un seul sur le second. Au total, vous devriez en placer 9.

À 2 joueurs : placez 1 jeton de Prise de Parole neutre sur chaque Objectif d'Usine, pour un total de 6.

MISE EN PLACE - RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT :

- À 3 joueurs : recouvrez la Piste d'essai imprimée sur le plateau de jeu avec la Piste d'essai à superposer montrant 3 personnes.
- À 2 joueurs : recouvrez la Piste d'essai imprimée sur le plateau de jeu avec la Piste d'essai à superposer montrant 2 personnes.
- Placez les marqueurs Valeur des Pièces face visible sur la case la plus à gauche de la piste de Valeur d'Amélioration.
- Placez la Voiture de Sécurité sur l'une des cases rayée de la piste, dans le sens antihoraire.
- Placez le marqueur Réunion et le marqueur Cycle de Production sur les emplacements indiquées.

Note : Tous les composants sont en nombres limités



Ce sont les règles de mise en place pour une partie à 4 joueurs. Les changements pour une partie à 2 joueurs et à 3 joueurs sont indiqués le cas échéant.



MISE EN PLACE - BUREAU D'ÉTUDES :

- Mélangez les tuiles Design et placez-en une au hasard, face Design visible, dans chacun des 8 emplacements les plus à droite.
- Placez le reste des tuiles Design face visible en trois piles de 9 tuiles chacune sur les emplacements les plus à gauche. La pile la plus à gauche est la **pile centrale** et les deux autres piles sont les piles du **premier bureau**.

MISE EN PLACE - CHAÎNE DE MONTAGE :

- Placez 1 Voiture de chaque couleur dans les emplacements de couleur correspondantes, en les orientant vers la gauche.
- Placez une seconde Voiture de même couleur sur la plaque jaune à gauche de chaque Voiture qui vient d'être placée.
- Placez les autres Voitures à côté du plateau de jeu, près de la Chaîne de Montage, afin que tous les joueurs puissent voir clairement le nombre de Voitures restantes.



- Mélangez les 5 tuiles Demande et placez-en 1 face visible au hasard dans chacun des 2 emplacements proches de la fin de la ligne. Placez autant de jetons Prise de Parole neutres à côté de chaque tuile que le nombre indiqué en bas à droite de ces dernières.
- Placez les tuiles Demande restantes en une pile, face cachée, à côté du plateau de jeu, près de Chaîne de Montage.



MISE EN PLACE - LOGISTIQUE :

- Mélangez les cartes Commande Kanban et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu. Révez la première carte du paquet et placez les 6 Pièces Détachées représentées dans les emplacements correspondants de l'entrepôt. Ensuite, replacez la carte face cachée sous le paquet.

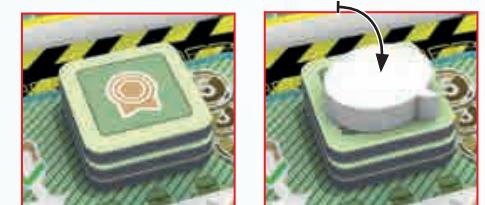


MISE EN PLACE SERVICE ADMINISTRATIF :

- Mélangez les cartes Objectif de Performance et placez 4 cartes au hasard, face visible, sur les emplacements de la salle de Réunion. Placez le reste des Objectifs de Performance en une pile face cachée à côté du plateau de jeu.
- Choisissez une tuile Objectif Final au hasard et placez-la sur l'emplacement appropriée au bas de la salle. Remettez toutes les autres tuiles Objectif Final dans la boîte.
- Placez le marqueur Semaine sur la première case de la piste Semaine.
- Placez Sandra à son bureau.

POUR CHAQUE SERVICE :

- Mélangez les tuiles Récompense et placez-en 3 au hasard, face cachée, au-dessus de la dernière case de la piste de formation **dans chaque service**, puis placez un jeton Prise de Parole neutre sur chacune des piles de tuiles Récompense. Remettez les autres tuiles Récompense dans la boîte.



2 à 3 joueurs : Ne placez que 2 tuiles Récompense par service.

PIÈCES DÉTACHÉES

Moteur, Conduite Autonome, Batterie.



Carrosserie, Ordinateur de Bord, Transmission.

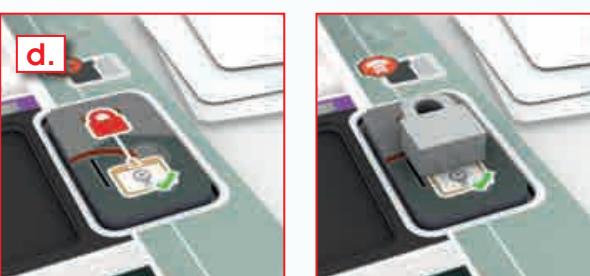
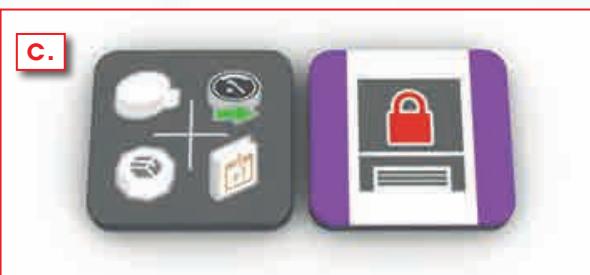
NOMS ET SYMBOLES DES SERVICES



Allée des postes de travail



MISE EN PLACE POUR LES JOUEURS



Chaque joueur réalise les étapes suivantes :

- Choisissez une couleur et prenez le plateau joueur, les tuiles bonus Garage de Base, le meeple Ouvrier, les jetons Prise de Parole, le jeton Rappel de Rotations en Réserve, le marqueur de Rotation en Réserve, les disques et le marqueur de Certification de cette couleur.
- Placez un de vos jetons Prise de Parole sur un emplacement vide de votre plateau joueur et les autres à côté de votre plateau.
- Placez vos tuiles bonus Garage de Base face visible sur vos garages. L'ordre n'a pas d'importance sauf pour celui sur lequel un cadenas est dessiné et qui doit être placé sur votre garage le plus à droite.
- Placez une tuile Double Amélioration à l'emplacement approprié sur votre plateau joueur.
- Placez un Cadenas sur chacun des 5 symboles cadenas imprimés sur votre plateau joueur et sur la tuile Double Amélioration.
- Prenez un jeton Bon pour Pièce et placez-le sur l'emplacement approprié de votre plateau.
- Piochez et prenez en main 3 cartes Objectif de Performance.
- Piochez et prenez en main 2 cartes Commande Kanban.
- Placez 1 de vos disques sur la case de départ de **chacune des 5 pistes de formation des services**.
- Placez votre marqueur de Rotations en Réserve sur la case le plus à gauche de la Réserve de Rotations.
- Placez votre marqueur PP (votre dernier disque) sur la case 15 de la piste des Points de Production (PP). Chaque fois que vous gagnez des PP, avancez votre marqueur sur cette piste. Si vous perdez des PP, reculez le marqueur..

INTÉGRATION DES NOUVEAUX EMPLOYÉS

Après la mise en place, mais avant que la partie ne commence, effectuez les étapes suivantes

1. Choisissez un premier joueur au hasard. En commençant par ce joueur et dans le sens horaire, chaque joueur place son marqueur de Certification sur une case vide dans la section la plus à gauche de la piste de Certification. Lorsque vous placez votre marqueur de Certification sur une case où figure un bonus, vous recevez immédiatement ce bonus.

Remarque : l'ordre des marqueurs de droite à gauche est important pour l'étape suivante et constitue également l'ordre du tour pour la première manche du jeu.

2. Dans l'ordre des marqueurs sur la piste de certification (de droite à gauche), chaque joueur prend 1 Pièce Détachée depuis la Logistique et 1 tuile Design du Bureau d'Études.

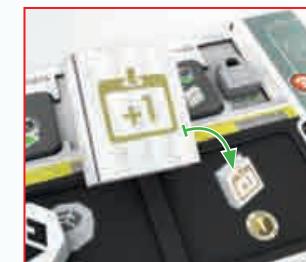
Tous les Designs peuvent être pris, y compris un Design du haut d'une des piles. Placez chaque élément pris sur l'emplacement appropriée sur votre plateau joueur.

Remarque : pendant la partie, le fait de prendre un Design parmi les 4 emplacements les plus à droite vous octroie un bonus. Cela ne s'applique pas à cette étape.

3. Une fois que tous les joueurs ont pris une tuile, remplissez les emplacements vides du Bureau d'Études en faisant glisser les tuiles de la gauche vers la droite, puis en remplissant les emplacements encore vides avec des tuiles de la pile correspondante (pile de premier bureau du haut pour la rangée du haut ; pile de premier bureau du bas pour la rangée du bas). **Ne remplacez pas les Pièces Détachées.**



Choisissez une case.



Obtenez le bonus.



Bleu joue en premier, Orange en dernier.



Prenez 1 Design et 1 Pièce Détachée.



Placez-les sur votre plateau joueur.



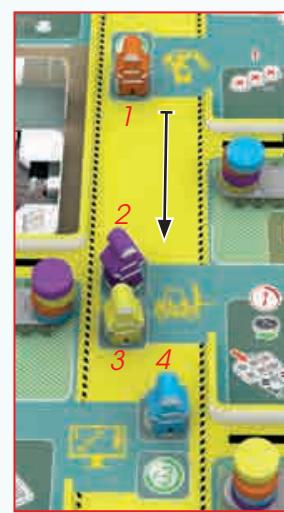
Quand tous les joueurs ont pris une tuile, remplissez la zone.



Postes de travail de la Logistique et du Bureau d'Études.



Orange a 3 Rotations à travailler à la Chaîne de Montage.



Orange est le premier joueur ; Violet est le second ; Jaune est le troisième ; Bleu est le dernier joueur.



Sandra à son bureau



"La politique de formation croisée de l'entreprise interdit aux employés de travailler dans le même service deux jours consécutifs". - Sandra

Important : lors d'une partie à 2 joueurs, les joueurs ne peuvent pas se rendre dans le service où se trouve Sandra. Ceci est vrai même pour le Service Administratif.

Sandra effectue ses tours de jeu à la manière des joueurs, se déplaçant entre les postes de travail et y travaillant selon ses règles spécifiques, décrites à la page 17.



Bleu a deux Rotations à dépenser dans le Bureau d'Etudes.



Bleu dépense 1 Rotation en Réserve.

2. PHASE DE TRAVAIL

Dans l'ordre des meeples Ouvrier, de haut en bas, chaque joueur effectue son tour et accomplit des tâches. Le nombre de Rotations dont vous disposez pour accomplir des tâches est déterminé par le poste de travail que vous avez choisi (2 ou 3 dans tous les services, sauf dans le Service Administratif, où il est de 1 ou 2). De plus, si vous avez des Rotations en Réserve, vous pouvez en dépenser une partie (en déplaçant votre marqueur sur la piste des Rotations en Réserve) afin de travailler davantage ; cependant, **vous n'êtes jamais autorisé à travailler plus de 4 Rotations dans une journée.**

La plupart des tâches peuvent être accomplies en une seule Rotation, mais certaines d'entre elles en nécessitent plusieurs.

Une fois que vous avez terminé vos Rotations, couchez votre Ouvrier à son poste de travail pour indiquer que votre tour est terminé.

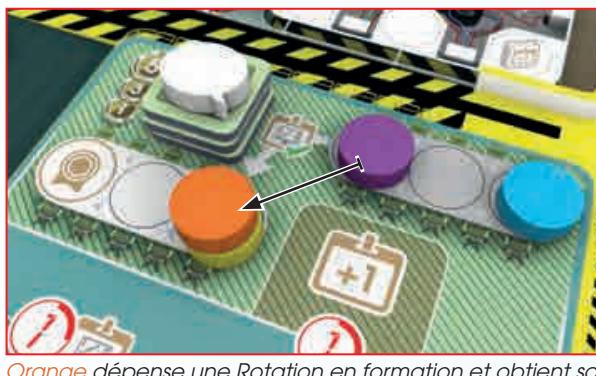


Lorsque c'est le tour de Sandra, elle évalue le service dans lequel elle se trouve et effectue ses tâches (voir page 17). **L'exception à cette règle est le premier jour** de la partie, lorsque Sandra est à son bureau à gérer de la paperasse.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs Rotations, vérifiez s'il y a une Réunion ou si c'est la fin de la semaine, puis le jour suivant commence. Cela sera expliqué à la page 19.

EXEMPLE

Bleu travaille au Bureau d'Etudes et a deux Rotations pour accomplir des tâches. Elle a également trois Rotations en Réserve, ce qui lui permet d'en consacrer jusqu'à deux à des tâches supplémentaires. Elle choisit de dépenser une Rotation en Réserve pour travailler trois Rotations au total ce jour-là.



Orange dépense une Rotation en formation et obtient sa certification.



Orange passe à la section 1 et obtient un Bon pour Pièces.



FORMATION ET CERTIFICATIONS

Avant d'expliquer le fonctionnement de chaque service, il y a un point commun à tous.

Chaque service a sa propre piste de formation qui indique le niveau de formation actuel de chaque joueur. Lorsque vous travaillez dans un service, l'une des tâches que vous pouvez accomplir est de suivre une formation dans ce service. **Pour chaque Rotation que vous consacrez à cette tâche**, déplacez votre marqueur sur la case suivante, en le plaçant au-dessus de tous les autres marqueurs qui s'y trouvent déjà.

Une fois que vous avez franchi la flèche sur la piste de formation d'un service, vous êtes considéré comme certifié dans ce service. Cela débloque généralement quelque chose sur votre plateau joueur et vous procure un avantage au sein du service lui-même (décris dans les règles de chaque service).

Exemple :

Orange vient d'obtenir sa première certification. **Jaune** a obtenu sa première certification plus tôt dans la journée, donc une des cases de la section suivante a déjà été choisie. **Orange** choisit la case représentant un Bon pour Pièces, elle y place son marqueur de Certification et obtient un Bon pour Pièces.

Chaque fois que vous devenez certifié dans un service, réalisez les étapes suivantes :

- Défaussez le Cadenas de la section correspondante de votre plateau joueur (voir le guide de référence).
- Choisissez une case vide dans la section suivante de la piste de Certification par rapport à l'endroit où se trouve actuellement votre marqueur de Certification. Déplacez votre marqueur vers cette case et obtenez-en le bonus.
- Vérifiez si vous avez atteint un Objectif d'Usine (voir page 16).



AUTOFORMATION

Lorsque vous travaillez dans un service, vous pouvez également vous former en lisant des livres sur votre temps libre, même si vous n'avez pas dépensé de Rotations en formation.

À votre tour, lorsque vous travaillez dans un service, **avant ou après avoir dépensé vos Rotations**, vous pouvez remettre un ou plusieurs Livres dans la réserve pour avancer votre marqueur d'autant de cases sur la piste de formation de ce service. Cela ne coûte pas de Rotation et peut être fait même si vous avez déjà dépensé toutes vos Rotations de la journée.



FORMATION AVANCÉE

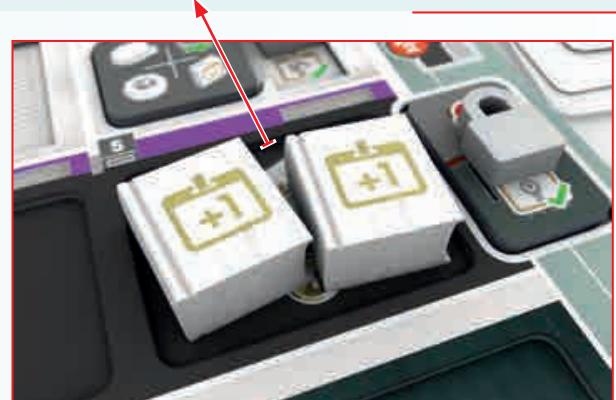
Même après avoir obtenu votre certification dans un service, vous pouvez continuer à vous former jusqu'à atteindre la dernière case de la piste. Dès lors vous serez considéré comme un Expert dans ce service. Le premier joueur à devenir un Expert dans chaque service gagne le jeton Prise de Parole neutre du dessus de la pile des Récompenses.

De plus, lorsque vous devenez un Expert, regardez secrètement toutes les tuiles Récompense restantes dans ce service, **choisissez-en une et remettez les autres face cachée** là où vous les avez prises.

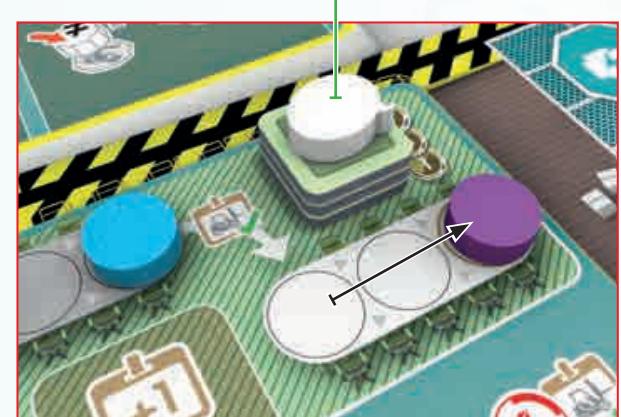
Les tuiles Récompense vous procurent un bonus immédiat et sont ensuite remises dans la boîte (voir le guide de référence pour une description des bonus).

Tous les joueurs qui atteignent la dernière case peuvent choisir une tuile Récompense s'il en reste de disponible.

À la fin de la partie, vous gagnerez des PP en fonction de votre position relative sur chaque piste de formation. Le décompte final des points est expliqué à la page 24.



Violet remet dans la réserve 2 Livres de son plateau joueur pour se former deux fois.



Comme il est le premier à atteindre la case Expert, Violet gagne le jeton Prise de Parole neutre. Il choisit ensuite 1 tuile Récompense parmi celles disponibles et en reçoit le bonus.

EXEMPLE

Violet travaille au Bureau d'Études et a un total de 3 Rotations à dépenser. Il décide de dépenser 2 Rotations pour accomplir les tâches de ce service et ensuite 1 Rotation pour se former. Il utilise ensuite 2 Livres pour se former deux fois de plus.

RÈGLES D'OR

OBtenir des livres, des bons pour Pièces et des Rotations en réserves

Pendant la partie, vous pouvez obtenir des Livres et des Bons pour Pièces de plusieurs façons.

Chaque fois que vous gagnez l'un ou l'autre, placez les jetons appropriés sur le côté de votre plateau joueur ; **vous ne pouvez pas les utiliser lors du tour où vous les avez gagnés**. À la fin de votre tour, déplacez-les sur votre plateau joueur.

Il existe plusieurs façons de gagner des Rotations en Réserve. Lorsque vous en gagnez une, avancez votre marqueur sur la Réserve de Rotations. Comme les Livres et les Bons pour Pièces, elles ne peuvent pas être utilisées au tour où vous les avez obtenues.

Vous pouvez vous servir du jeton Rappel des Rotations en Réserve pour vous rappeler du nombre de Rotations dont vous disposez au début du tour, afin de vous assurer de ne pas en utiliser durant le tour où vous les obtenez.



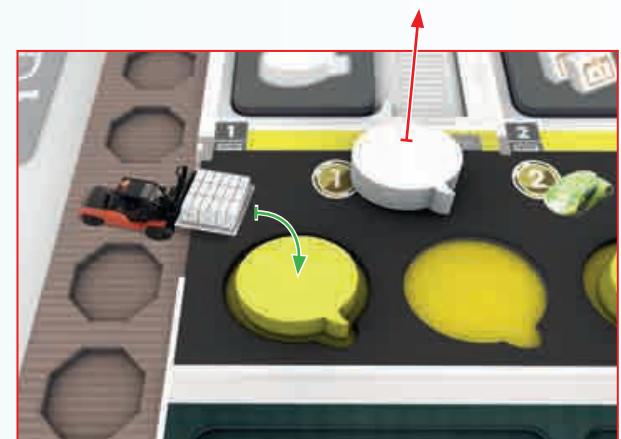
Cela n'est nécessaire que si vous disposez de deux Rotations en Réserve ou moins au début de votre tour, étant donné que vous ne pouvez pas utiliser plus de 3 Rotations en Réserve lors d'un même tour.



JETONS PRISE DE PAROLE NEUTRES

Pendant la partie, vous pouvez obtenir un jeton Prise de Parole neutre de plusieurs manières.

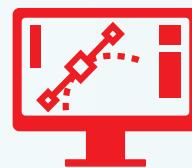
Chaque fois que cela arrive, remettez le jeton Prise de Parole neutre dans la réserve et déplacez un de vos jetons Prise de Parole à côté de votre plateau joueur sur un emplacement libre de votre plateau. Si tous les emplacements sont déjà remplis, placez le jeton Prise de Parole neutre sur le côté de votre plateau joueur (vous pourrez l'échanger contre vos propres jetons Prise de Parole après chaque Réunion, voir page 19).



Jaune gagne un jeton Prise de Parole neutre. Il rend le jeton neutre et place un jeton Prise de Parole de sa couleur sur un emplacement libre de son plateau joueur.

Si Jaune n'avait pas d'emplacement libre, il garderait le jeton Prise de Parole neutre à côté de son plateau joueur.

SERVICES ET TÂCHES



BUREAU D'ÉTUDES

Des Designs sont créés ici, qui peuvent ensuite être utilisés en R&D pour améliorer des Pièces spécifiques et pour déplacer des Voitures dans vos garages afin de les tester.



Orange n'est pas autorisée à prendre des Designs des 3 piles les plus à gauche. Pour cela, elle doit être certifiée et se soumettre à la tâche *Choisir un Design Avancé*.



Orange place les 3 Designs aux emplacements appropriés de son plateau joueur. Un seul Design peut être placé dans chaque emplacement.



À la fin de son tour, Orange fait glisser tous les Designs vers la droite et remplit les emplacements vides avec de nouveaux Designs des piles.

Outre la formation, une seule autre tâche peut être effectuée dans ce service : *Choisir un Design*.

Cette tâche permet de déplacer un Design du Bureau d'Études vers votre plateau joueur. Vous aurez besoin de Designs pour effectuer des tâches au sein du service Recherche et Développement.



TÂCHE : CHOISIR UN DESIGN

Pour prendre un Design et le placer sur votre plateau joueur, dépensez 1 Rotation et réalisez les étapes suivantes :

1. Choisissez un Design parmi les 8 emplacements de droite pour chaque Rotation que vous dépensez. Les Designs des piles du premier bureau et de la pile centrale ne sont pas disponibles pour cette tâche.
2. Déplacez le Design choisi vers un emplacement disponible de votre plateau joueur, face Design visible. Si vous n'avez pas d'emplacement de disponible, vous ne pouvez pas prendre de Design.

Une fois que vous avez fini de dépenser vos Rotations dans ce service, faites glisser tous les Designs restants dans chaque rangée vers la droite. Ensuite, complétez chaque rangée (de droite à gauche) avec des tuiles des piles premier bureau correspondantes. Si la pile du premier bureau correspondante est épuisée, remplissez les emplacements vides avec les Designs de la pile centrale. Si les deux premier bureau sont épuisées, remplissez d'abord la rangée du haut.

Remarque : Vous ne remplissez les Designs qu'à la fin de votre tour, après avoir choisi tous les Designs que vous souhaitez.

DESIGNS ÉPROUVÉS



Si vous prenez un Design depuis l'un des quatre emplacements les plus à droite, vous obtenez le bonus indiqué entre les deux Designs de cette colonne. Il s'agit soit d'une Rotation en Réserve, soit d'un Livre. Si vous prenez les quatre Designs de ces emplacements, vous obtenez **2 Rotations en Réserve et 2 Livres**. N'oubliez pas que les bonus que vous gagnez ne peuvent pas être utilisés lors du même tour.

Exemple :

Orange dépense 3 Rotations pour prendre 3 Designs et les placer sur son plateau joueur. Ensuite, les Designs du Bureau d'Études sont glissés vers la droite pour combler les trous et les emplacements vides sont remplis.



AVANTAGES DE LA CERTIFICATION

Être certifié dans ce service vous donne deux avantages :

- Vous pouvez stocker 1 Design supplémentaire sur votre plateau joueur.
- Vous pouvez accomplir une nouvelle tâche :



TÂCHE : CHOISIR UN DESIGN AVANCÉ

Cette tâche fonctionne de la même manière que la tâche normale *Choisir un Design*, sauf que vous pouvez choisir les Designs du haut de pile centrale et du haut des piles premier bureau. Si vous prenez le dernier Design d'une pile premier bureau, remplacez-le immédiatement par le premier Design de la pile centrale.



LOGISTIQUE

Fournissez les entrepôts avec une Commande Kanban, et collectez les Pièces Détachées dont vous avez besoin.

Outre la formation, trois autres tâches peuvent être accomplies dans ce service. Ces tâches sont liées à l'acquisition de Pièces Détachées que vous utiliserez sur la Chaîne de Montage et en Recherche et Développement.



TÂCHE : PASSER UNE COMMANDE KANBAN

Pour accomplir cette tâche, dépensez 1 Rotation et réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Gagnez 1 Rotation en Réserve. **N'oubliez pas** que les Rotations en Réserve obtenues ne peuvent pas être utilisées dans le même tour.
2. Choisissez une carte Commande Kanban de votre main et placez-la verticalement sur l'emplacement Kanban de sorte que 4 de ses symboles se trouvent d'un côté de la ligne et 2 de l'autre. Vous choisissez de quel côté de la ligne, haut ou bas, vous placez 4 symboles. Les cartes Commande Kanban peuvent être tournées à 180 degrés.
3. Pour chaque symbole qui correspond à un entrepôt de son côté de la ligne, ajoutez 1 Pièce Détachée de la réserve générale à l'entrepôt approprié.
4. Retournez la carte Commande Kanban face cachée sous la pile.
5. Piochez la première carte du paquet des cartes Commande Kanban et placez-la dans votre main.

Remarque : *Vous ne pouvez effectuer cette tâche qu'une fois par tour.*



AVANTAGES DE LA CERTIFICATION

Être certifié dans ce service vous procure deux avantages :

- Vous pouvez stocker 1 Pièce Détachée supplémentaire sur votre plateau joueur.
- Vous pouvez accomplir une nouvelle tâche :

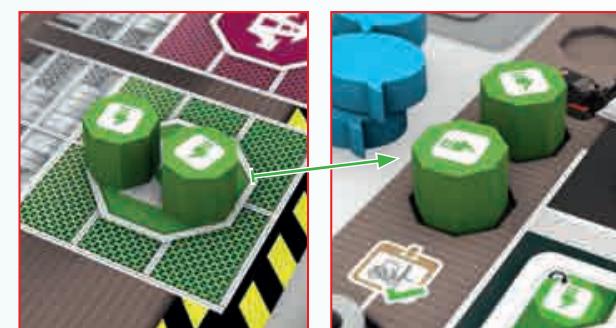


TÂCHE : RÉCUPÉRER DES PIÈCES DÉTACHÉES

Pour accomplir cette tâche, dépensez 1 Rotation, prenez autant de Pièces Détachées que vous le souhaitez depuis l'un des entrepôts et placez-les sur les emplacements de stockage de votre plateau joueur. Vous devez avoir un emplacement disponible sur votre plateau joueur pour chaque Pièce Détachée que vous prenez.



Un Bon pour Pièces peut être utilisé pour acquérir une Pièce Détachée de la réserve dont vous avez besoin, mais seulement au moment où vous en avez besoin. Il ne peut être utilisé qu'au moment où vous effectuez les tâches Fournir une Pièce Demandée à la Chaîne de Montage ou Améliorer un Design en R&D, comme le précisent les règles relatives à ces tâches. Vous ne pouvez pas rendre un Bon pour Pièces et placer une Pièce Détachée provenant de la réserve sur votre plateau joueur. Vous ne pouvez pas utiliser un Bon pour Pièces pour acquérir une Pièce Détachée qui n'est pas présente dans la réserve.



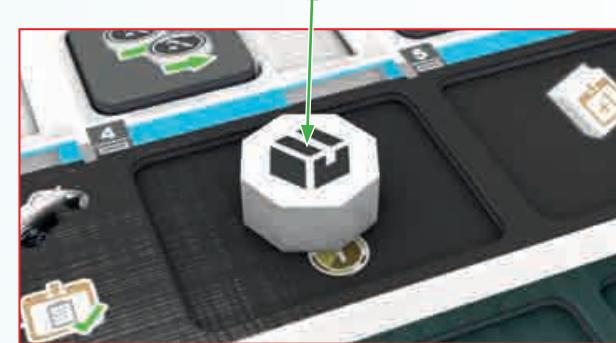
Bleu dépense 1 Rotation pour prendre toutes les Batteries de l'entrepôt et les placer sur son plateau joueur.



TÂCHE : RECEVOIR UN BON POUR PIÈCES

Pour accomplir cette tâche, vous devez être certifié dans ce service. Dépensez 1 Rotation pour prendre 1 Bon pour Pièces de la réserve et placez-le à côté de votre plateau de joueur. À la fin de votre tour, déplacez le Bon pour Pièces sur votre plateau joueur.

Remarque : *Vous ne pouvez effectuer cette tâche qu'une seule fois par tour.*



Bleu dépense 1 Rotation, gagne un Bon pour Pièces et le place à côté de son plateau joueur. Elle le placera sur son plateau joueur à la fin du tour.

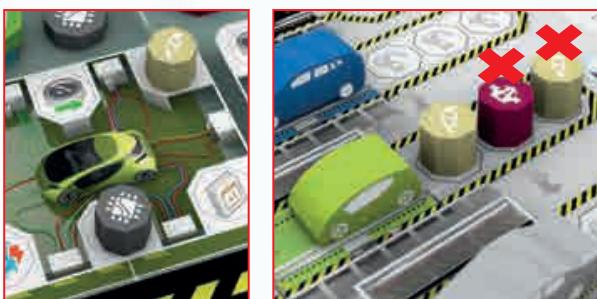


CHAÎNE DE MONTAGE

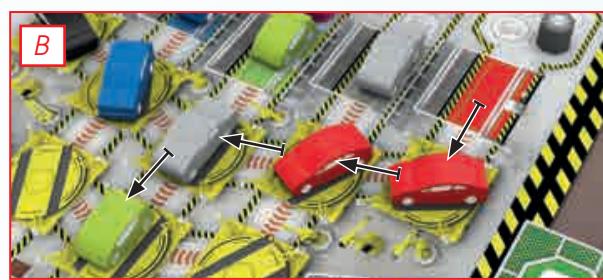
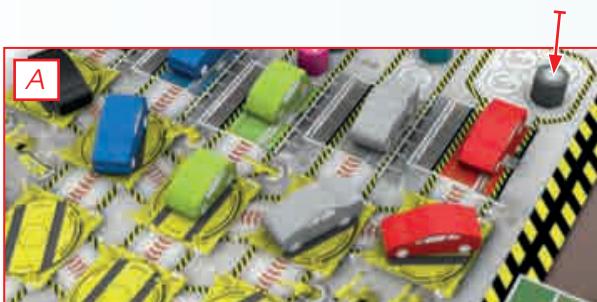
Fournissez les Pièces Détachées demandées pour compléter la fabrication des Voitures et regardez-les sortir de la Chaîne de Montage !



Avant de dépenser des Rotation dans la Chaîne de Montage, **Violet** nettoie les postes d'assemblage de la Citadine car ils sont remplis avec des Pièces Détachées.



Violet ne peut pas placer la Carrosserie parce qu'il y en a déjà une sur les postes d'assemblage de la Citadine. Il ne peut pas non plus placer une Conduite Autonome, car il doit d'abord fournir les Pièces Détachées Améliorées. Dans ce cas, sa seule option serait l'Ordinateur de Bord.



En fournissant une Pièce Détachée d'Ordinateur de Bord aux postes d'assemblage de la Sportive, **Violet** crée une réaction en chaîne de déplacements.

La Chaîne de Montage est composée de postes d'assemblage pouvant accueillir des Pièces Détachées et de tapis roulants qui déplacent les Voitures le long de la chaîne au fur et à mesure de leur fabrication. Finalement, elles seront acheminées vers la Piste d'essai du service R&D.



PREMIÈREMENT : NETTOYER LES POSTES D'ASSEMBLAGE

Au début de votre tour dans ce service (ou lorsque vous choisissez de travailler ici depuis le Service Administratif), si tous les postes d'assemblages d'un Modèle contiennent des Pièces Détachées, remettez-les dans la réserve. Les Modèles qui n'ont des Pièces Détachées que sur certains postes d'assemblages ne sont pas concernés.

Outre la formation, une seule autre tâche peut être effectuée dans ce service.

RECYCLAGE

À votre tour, vous pouvez échanger une Pièce Détachée de votre plateau joueur avec une autre provenant du Recyclage. Il ne peut y avoir que 3 Pièces Détachées dans le centre de Recyclage et elles doivent toutes être différentes. L'utilisation du Recyclage est gratuite et peut être effectuée autant de fois que vous le souhaitez durant votre tour. Cependant, le Recyclage ne peut pas être utilisé pendant les Réunions.

Exemple :

Jaune dépense 1 Rotation en Logistique pour prendre 3 Pièces Détachées de Carrosserie de l'entrepôt. En anticipant son prochain tour, il se rend compte qu'il aura besoin d'une Transmission. Il n'en a pas, mais il y en a une au Recyclage. Il échange une de ses Carrosseries contre la Transmission du Recyclage.



TÂCHE : FOURNIR UNE PIÈCE DEMANDÉE

Pour accomplir cette tâche, dépensez 1 Rotation et réalisez les étapes suivantes **dans l'ordre** :

1. Déplacez une Pièce Détachée de votre plateau joueur vers un poste d'assemblage vide de n'importe quel Modèle.

- Au lieu d'utiliser une Pièce Détachée de votre plateau joueur, vous pouvez utiliser un Bon pour Pièces. Si vous le faites, prenez une Pièce Détachée de la réserve et placez-la sur un poste d'assemblage.

- La Pièce Détachée doit être différente de toutes celles qui se trouvent actuellement sur les postes d'assemblage du Modèle. **Rappel** : Vous pouvez utiliser le Recyclage.

- Si le Modèle a fait l'objet d'une Amélioration de l'une de ses Pièces Détachées (voir R&D en page 14), vous devez d'abord fournir les Pièces Détachées Améliorées du Modèle. Vous ne pouvez fournir une Pièce Détachée non-améliorée qu'une fois que toutes les Pièces Détachées Améliorées ont été fournies. L'ordre exact des pièces n'a pas d'importance, mais un Modèle doit avoir reçu toutes ses Pièces Détachées Améliorées avant les Pièces Détachées non-améliorées.

2. Avancez la Voiture au départ de la chaîne de montage de ce Modèle d'un emplacement le long des flèches.

- Lorsque l'emplacement vers laquelle elle se déplace est occupé par une autre Voiture, cette autre Voiture est déplacée le long du tapis roulant en suivant les flèches jusqu'à la prochaine plaque jaune ou hors du tapis roulant.

- S'il y a plusieurs voies, **vous pouvez choisir librement**. Cela continue jusqu'à ce qu'aucune autre Voiture ne soit déplacée.

- Voir page suivante si une Voiture arrive au bout du tapis roulant.

3. Prenez une nouvelle voiture de ce Modèle dans la réserve et placez-la au début de la Chaîne de Montage. Passez cette étape s'il n'y a plus de voitures du Modèle désiré dans la réserve.

Important : les Voitures se déplacent sur la chaîne de montage **chaque fois qu'une Pièce Détachée est ajoutée**, et pas seulement lorsque tous les postes d'assemblages sont pleins.



VOITURE ARRIVANT AU BOUT D'UN TAPIS ROULANT

Lorsqu'une Voiture quitte l'extrémité d'un tapis roulant, elle est amenée jusqu'à la Piste d'essai en R&D. Réalisez les étapes suivantes :

- Gagnez 1 ou 2 PP, selon le tapis roulant d'où est sorti la Voiture.
- Si le Modèle de la Voiture correspond à celui représenté sur une des tuiles Demande, prenez un jeton de Prise de Parole neutre à côté de la tuile Demande, s'il en reste.
- Déplacez la Voiture jusqu'à la fin de la file de Voitures derrière la Voiture de Sécurité sur la Piste d'essai.

Il ne peut y avoir à tout moment qu'un maximum de 4 Voitures derrière la Voiture de Sécurité. Si une 5e Voiture devait entrer sur la Piste d'essai, retirez la Voiture située directement derrière la Voiture de Sécurité, puis avancez chaque autre Voiture d'une case derrière la Voiture de Sécurité et placez la nouvelle Voiture à la fin de la file. Enfin, remettez la Voiture retirée dans la réserve.

Exemple :

Violet dépense 2 Rotations pour travailler à la Chaîne de Montage et utilise les deux pour Fournir des Pièces Demandées. Il choisit d'abord d'ajouter une pièce à la Citadine (Modèle vert), qui ne requiert actuellement aucun composant Amélioré. Il est donc libre d'ajouter n'importe quelle Pièce à l'exception de la Carrosserie qui a déjà été fournie. Il choisit d'ajouter une Transmission, en déplaçant la Pièce Détachée de son plateau joueur vers l'un des postes d'assemblage vide de la Citadine.

Cela déplace la Voiture verte le long du tapis roulant, et elle pousse les autres comme indiqué sur l'image de droite. Pour terminer la tâche, une nouvelle Voiture verte est ajoutée au début du tapis roulant.

Ensuite, il veut ajouter une Pièce au Concept Car (Modèle noir). En vérifiant les composants Améliorés en R&D, la Batterie et la Conduite Autonome ont déjà été Améliorés. Par conséquent, ces deux Pièces doivent être fournies avant d'ajouter des Pièces non améliorées. Malheureusement, il ne dispose d'aucune de ces Pièces, mais il y a une Batterie au Recyclage. Il échange sa Transmission contre la Batterie au Recyclage et l'utilise ensuite pour assembler une Voiture.

La Voiture noire est déplacée le long du tapis roulant, en poussant les autres comme indiqué. La Voiture verte sort alors du tapis roulant et se dirige vers la Piste d'essai.

DEMANDE SATISFAITE

À la fin de votre tour, si il n'y a plus de jetons Prise de Parole à côté de l'une ou l'autre des tuiles Demande, la demande actuelle a été satisfaite. Mettez la tuile Demande concernée de côté et prenez-en une nouvelle depuis la pioche de tuiles Demande, puis placez autant de jetons Prise de Parole neutres à côté de la tuile qu'indiqué sur cette dernière. Après avoir remplacé la ou les tuiles de Demande satisfaites, mélangez la ou les tuiles mises de côté avec celles de la pioche.



Placez 2 jetons de Prise de Parole neutre à côté de la tuile.



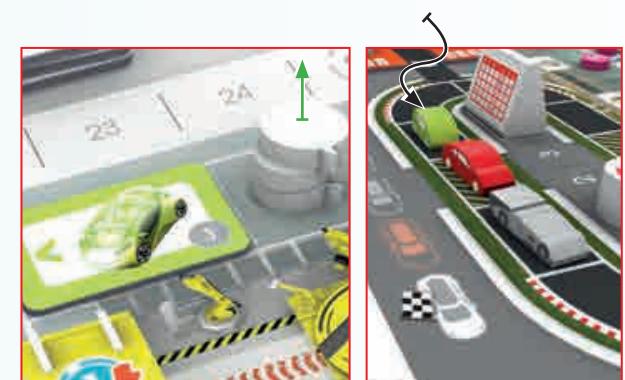
Violet fournit une Transmission, avançant ainsi toutes les Citadines sur la ligne. Une nouvelle Citadine entre au début de la ligne.



Violet a besoin d'une Batterie ou d'une Conduite Autonome. Il utilise donc le Recyclage pour échanger l'une de ses Pièces.



En plaçant la Batterie dans la ligne du Concept Car, *Violet* parvient à faire sortir la Citadine de la ligne et obtient un score de 2 PP. La Voiture est prête à être testée.



Comme les Citadines étaient très demandées, *Violet* gagne un jeton de Prise de Parole neutre. Puis il déplace la Voiture sur la Piste d'essai.



AVANTAGES DE LA CERTIFICATION

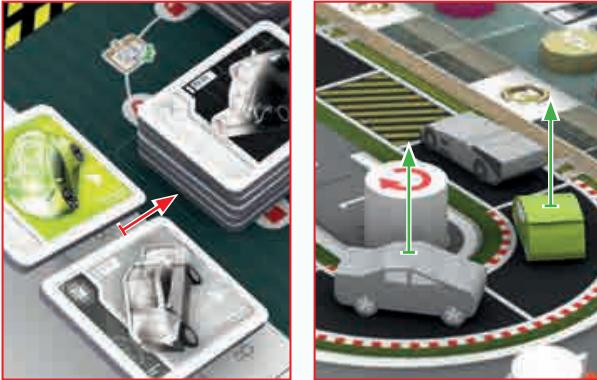
Le fait d'être certifié sur la Chaîne de Montage déverrouille le 5^e garage sur votre plateau joueur. Bien que ce garage soit déverrouillé en étant certifié sur la Chaîne de Montage, vous ne profiterez de son bonus que lorsque vous y garerez une voiture, ce qui fait partie du prochain service à être présenté...



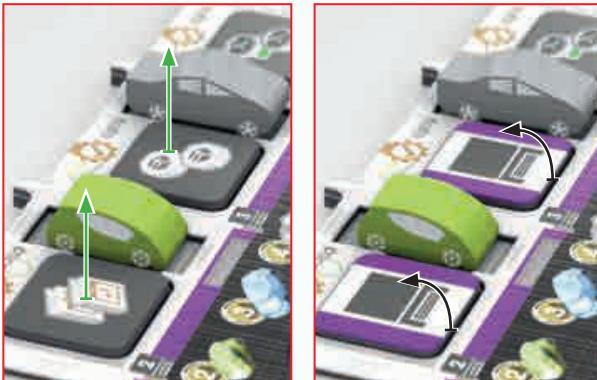


RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT (R&D)

Revendiquez les Voitures de la Piste d'essai, garez-les dans vos garages pour les essais finaux et améliorez les Pièces Détachées des différents Modèles.



Violet place un Design de Citadine et un Design de Pick-up sous la pioche centrale, dépense 3 Rotations et récupère les deux Voitures.



Violet place chacune des Voitures dans l'un de ses garages, obtient les bonus représentés, puis retourne les tuiles garage.



Violet avance la Voiture de Sécurité le long de la piste. Elle atteint (et dépasse) la case rayée, ce qui fait qu'une Réunion aura lieu à la fin de la journée.

Outre la formation, deux autres tâches peuvent être accomplies dans ce service. Revendiquer des Voitures requiert qu'il y ait des Voitures sur la Piste d'essai correspondant à vos Designs, et Améliorer un Design requiert que vous ayez à la fois un Design approprié et une Pièce Détachée correspondante.



TÂCHE : REVENDIQUER DES VOITURES

Pour Revendiquer une Voiture, vous devez avoir sur votre plateau joueur un Design correspondant à une Voiture sur la Piste d'essai. Pour effectuer cette tâche, réalisez les étapes suivantes :

1. Choisissez les Voitures que vous voulez revendiquer sur la Piste d'essai. Pour chaque Voiture que vous voulez revendiquer, remettez un Design correspondant (qui représente le Modèle de la voiture que vous voulez prendre) depuis votre plateau joueur sous la pile centrale. Vous devez également avoir un garage vide sur votre plateau joueur pour chaque Voiture que vous voulez prendre.

2. Dépensez le nombre approprié de Rotations pour prendre les Voitures derrière la Voiture de Sécurité.

- La 1^{re} Voiture derrière la Voiture de Sécurité nécessite de dépenser 1 Rotation.
- La 2^e Voiture : 2 Rotations.
- La 3^e Voiture : 2 Rotations.
- La 4^e Voiture : 3 Rotations.

3. Après avoir fini de revendiquer des Voitures, avancez la Voiture de Sécurité sur la Piste d'essai d'un nombre de cases égal au nombre de Voitures que vous avez pris. Si la Voiture de Sécurité atteint ou dépasse une case rayée, déplacez le marqueur Réunion à l'emplacement approprié dans le Service Administratif. Cela indique qu'il y aura une Réunion du conseil d'administration à la fin de la journée en cours (voir page 19). Faites ensuite avancer les autres Voitures pour combler les espaces derrière la Voiture de Sécurité.

4. Placez chaque Voiture revendiquée dans un garage vide de votre choix sur votre plateau joueur. Pour chaque Voiture que vous placez, recevez le bonus indiqué sur la tuile garage à côté de celle-ci, puis retournez la tuile garage. Reportez-vous au guide de référence pour la description des icônes de bonus sur les tuiles. Notez que sur la tuile de bonus Garage de Base verrouillée sont représentés quatre bonus. Dans ce cas, choisissez en deux différents parmi les 4.

5. Vérifiez si vous avez atteint un Objectif d'Usine (voir page 16).

Remarque : vous n'avancez la Voiture de Sécurité qu'à la fin de votre tour, après avoir revendiqué toutes les Voitures que vous voulez.

Remarque : pour accélérer le jeu, et parce que le choix d'un garage peut prendre un certain temps, il est recommandé de garder la ou les Voitures revendiquées à côté de votre plateau joueur jusqu'à la fin de votre tour. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez procéder aux dernières étapes.



TÂCHE : AMÉLIORER UN DESIGN

Pour accomplir cette tâche, vous devez avoir un Design sur votre plateau joueur représentant à la fois le Modèle et la Pièce que vous souhaitez améliorer, ainsi que la Pièce Détachée en elle-même.

Dépensez 1 Rotation et réalisez les étapes suivantes :

1. Déplacez la Pièce Détachée que vous utilisez depuis votre plateau joueur vers un emplacement d'Amélioration vide pour le Modèle que vous améliorez. Au lieu d'utiliser l'une de vos propres Pièces Détachées, vous pouvez utiliser un Bon pour Pièce pour prendre une Pièce Détachée de la réserve et la placer sur l'emplacement d'Amélioration. N'oubliez pas : vous pouvez également utiliser le Recyclage.
2. Recevez le bonus indiqué sur l'emplacement Amélioration que vous avez rempli (s'il y en a un).
3. Sur la piste de la Valeur d'Amélioration, déplacez le marqueur de la Pièce Détachée que vous avez utilisée d'une case vers la droite (si possible).
4. Retournez le Design que vous avez utilisé, face cachée, de façon à faire apparaître le Design Amélioré et placez-le à droite de votre plateau joueur.
5. Gagnez 2 PP (indiqués sur le côté du Design Amélioré de la tuile).
6. Vérifiez si vous avez atteint un Objectif d'Usine (voir page 16).

Remarque : chaque Modèle de voiture possède une tuile Design pour chaque Pièce Détachée, plus une tuile Design sur laquelle ne figure aucune Pièce Détachée et qui ne peut donc pas être utilisée pour une amélioration.

DESIGNS TESTÉS

Tout Design Amélioré dont vous disposez, pour lequel vous avez également une Voiture correspondante dans un ou plusieurs de vos garages, est considéré comme un **Design Testé**. Lorsque vous avez un Design qui est Testé (ce qui peut arriver immédiatement après l'avoir amélioré, ou immédiatement après avoir revendiqué une Voiture), déplacez-le depuis le côté droit vers le haut de votre plateau joueur, directement au-dessus d'une Voiture correspondante.

Les Designs Testés vous octroient un score de PP à la fin de chaque semaine (voir page 19) et à la fin de la partie (voir page 24).

Remarque : si vous avez plus d'une Voiture correspondante, peu importe celle au dessus de laquelle se trouve le Design Amélioré. Le fait que le Design se trouve au-dessus de votre plateau de jeu indique qu'il est Testé. Vous pouvez avoir plus d'un Design Testé au-dessus de chaque Voiture.

Exemple :

Bleu a 3 Designs Améliorés, un de SUV, un de Sportive et un autre de Concept Car. Elle n'a qu'un SUV et une Sportive dans ses garages. Ses Designs Améliorés de SUV et de Sportive sont considérés comme des Designs Testés.



Bleu déplace le Design de SUV et de Sportive au-dessus des garages des Voitures correspondantes. Le Design de Concept Car n'est pas Testé, elle le garde donc à côté de son plateau joueur.



Bleu veut améliorer la Carrosserie de son SUV et l'Ordinateur de Bord de son Pick-Up.



Pour obtenir les bonnes Pièces, elle échange sa Transmission avec une Carrosserie provenant du Recyclage, et défausse un Bon pour Pièces pour l'Ordinateur de Bord.



Elle place les Pièces sur les emplacements Amélioration des Modèles correspondant, et gagne 1 Livre et 2 PP.

Elle avance ensuite chacun des marqueurs de Valeur correspondants d'une case vers la droite.



Bleu marque 2 PP pour chaque tuile. Comme elle a un SUV dans son garage, le Design de la Carrosserie est considérée comme Testé. Elle le déplace au dessus du garage de son SUV et place son Design d'Ordinateur de Bord pour Pick-Up non testé sur le côté de son plateau.



AVANTAGES DE LA CERTIFICATION

Une fois que vous êtes certifié dans ce service, retirez le Cadenas de votre tuile Double Amélioration sur votre plateau joueur. Vous avez maintenant la capacité à **usage unique** de **doubler l'amélioration d'un Design** quand vous terminez la **tâche Améliorer un Design**.

Pour ce faire, réalisez les étapes suivantes :

1. Augmentez la valeur de la Pièce Détachée de deux étapes au lieu d'une seule (si possible) et retournez son marqueur de Valeur du côté Double Amélioration.
2. Gagnez un nombre de PP égal à la nouvelle valeur de la Pièce Détachée.
3. Retournez votre tuile Double Amélioration sur votre plateau joueur.

Remarque : chaque type de Pièce Détachée ne peut être doublement améliorée qu'une seule fois au cours de la partie. C'est-à-dire que deux joueurs ne peuvent pas doublement améliorer la même pièce.

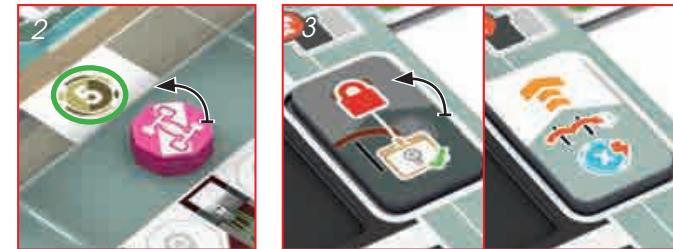


Exemple :

Bleu est certifiée en R&D et est sur le point de terminer la **tâche : Améliorer un Design**. Comme la valeur de la Pièce Détachée qu'elle veut utiliser est déjà élevée, c'est le bon moment pour le faire.

Le Design qu'elle veut améliorer est la Transmission de son SUV. **Bleu** ne dispose pas de Transmission pour le moment et il n'y en a pas au Recyclage. Cependant, elle a un Bon pour Pièces, elle le remet donc dans la réserve et place une Transmission de la réserve sur un emplacement Amélioration vide du SUV.

Elle retourne sa tuile de Double Amélioration pour utiliser la capacité de Double Amélioration. La valeur de la Transmission passe de 3 à 5 (deux étapes au lieu d'une). Elle retourne le marqueur de Valeur et obtient 5 PP. Ensuite, elle obtient 2 PP pour sa tuile Design Amélioré.



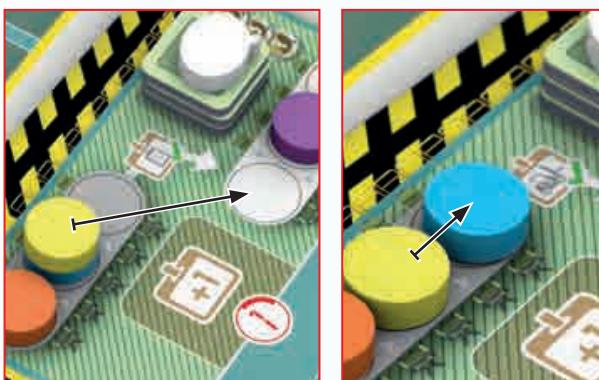


SERVICE ADMINISTRATIF

D'ici, vous pouvez superviser un autre service.



Jaune dépense 2 Rotations de sa Réserve de Rotations, plus 1 autre du Service Administratif pour travailler 3 Rotations en Logistique.



Jaune dépense également 2 Livres pour se former au Service Administratif et 1 de plus pour se former en Logistique.

Lorsque vous travaillez au Service Administratif, vous pouvez également choisir de travailler dans un autre service. Vous pouvez répartir vos Rotations et vos Livres comme vous le souhaitez entre le Service Administratif et le service choisi : uniquement dans le Service Administratif, uniquement dans le service choisi, ou dans les deux. Étant donné qu'il n'y a pas de tâche

spécifique au Service Administratif, les Rotations dépensées ici ne peuvent être utilisées que pour se former.

Remarque : les postes de travail du Service Administratif n'offrent qu'une ou deux Rotations, au lieu des deux ou trois Rotations habituelles ; néanmoins, cela en fait l'endroit parfait pour utiliser les Rotations que vous avez en réserve.

Exemple:

Jaune est au poste de travail qui donne 1 Rotation, mais il dépense 2 Rotations de sa Réserve de Rotation pour travailler un total de 3 Rotations ce tour. Il a également 3 Livres. Il choisit la Logistique comme autre service et décide de dépenser 2 Rotations pour travailler en Logistique et la Rotation restante pour se former dans le Service Administratif. Il dépense ensuite 2 Livres pour se former au Service Administratif et le 3^e Livre pour se former en Logistique.



AVANTAGES DE LA CERTIFICATION

La certification au Service Administratif vous permet d'avoir un jeton Prise de Parole supplémentaire sur votre plateau joueur.



Jaune obtient sa 3^e Certification et répond ainsi aux exigences de l'Objectif d'usine de Certification. Il obtient un des jetons Prise de Parole sur l'objectif.

OBJECTIFS D'USINE

Lors de la mise en place, trois paires de tuiles Objectif d'Usine ont été placées dans les services de l'usine où le conseil d'administration veut voir des améliorations :

- Revendiquer des Voitures en R&D
- Améliorer des Designs en R&D
- Certifications

Lorsqu'un joueur satisfait aux exigences d'un Objectif, il prend immédiatement 1 des jetons Prise de Parole neutre de sa tuile. Une fois que tous les jetons Prise de Parole ont été retirés d'un Objectif, ce dernier est retiré du plateau et est remplacé

dans la boîte. Il est possible pour un même joueur d'atteindre les deux Objectifs au sein d'un même service.

LES EXIGENCES DES OBJECTIFS SONT LES SUIVANTES :

- **Revendiquer des Voitures** : avoir le nombre indiqué de Voitures dans vos garages.
- **Améliorer des Designs** : disposer du nombre indiqué de Designs Améliorés.
- **Certifications** : disposer du nombre indiqué de Certifications.



SANDRA, LA DIRECTRICE DE L'USINE

Je suis responsable de la production de l'usine et je suis ici pour évaluer vos performances.

Comme les autres joueurs, **Sandra** participe aux phases de Choix du Service et de Travail, en suivant des règles spéciales :

Le premier jour de la partie, Sandra est à son bureau au Service Administratif à gérer de la paperasse ; **elle n'effectuera aucune tâche** ce jour-là. Au début de chaque jour suivant, durant la phase de Choix du Service, **Sandra** choisit un nouveau service selon l'ordre normal du tour. Par conséquent, au début de la deuxième journée, elle sera la dernière à se déplacer.

Exemple :

Au début de la 2^e journée, les meeples Ouvriers sont allongés dans l'Allée des postes de travail et Sandra est à son bureau. Chaque joueur choisit dans l'ordre du tour un nouveau poste de travail, puis Sandra choisit en dernier. Les deux postes de travail de la R&D étant occupés, elle est placée sur le poste de travail supérieur de la Chaîne de Montage.



Les deux postes de travail en R&D sont occupés. Sandra se déplace de haut en bas vers le prochain poste de travail disponible.

Exemple :

Au début du 3^e jour, les joueurs à la R&D commencent par choisir un nouveau service dans lequel travailler, suivi de Sandra, puis des autres joueurs. Si Orange et Violet choisissent tous deux de travailler en Logistique, Sandra se déplacera vers le poste de travail vide du Bureau d'Études.



Orange et Violet jouent en premier, et se déplacent tous les deux en Logistique. Sandra joue ensuite, et se déplace de haut en bas vers le poste de travail suivant.

ÉVALUATION

Dès le deuxième jour, lorsque c'est le tour de Sandra de jouer pendant la phase de Travail, elle évalue le service au sein duquel elle se trouve. Elle évalue le ou les joueurs **qui sont le moins formés** dans ce service.

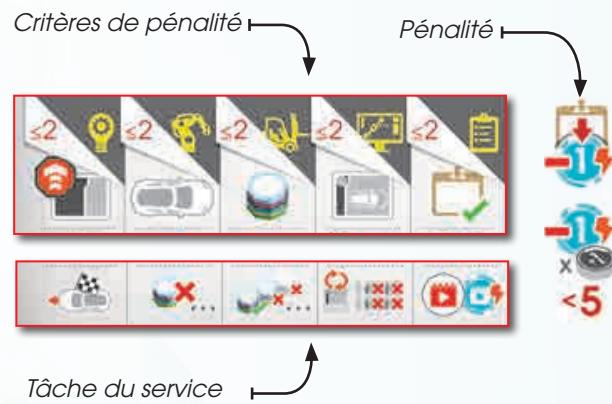
Si vous êtes évalué, vérifiez le critère de sanction sur le tableau que vous trouverez à la page suivante. Si vous répondez à ce critère, vous perdez 1 PP, plus 1 PP supplémentaire pour chaque Rotation en Réserve qu'il vous manque en dessous de 5.

Exemple :

Sandra évalue le Bureau d'Études. Violet, Bleu et Jaune sont les plus bas à égalité sur la piste de formation et sont donc tous soumis à une évaluation. Bleu a 4 Designs sur son plateau joueur et passe l'évaluation sans pénalité. Violet n'a cependant qu'un seul Design et est pénalisé. Il n'a que 2 Rotations en Réserve et perd donc un total de 4 PP (1 + 5 - 2). Jaune n'a aucun Design et est également pénalisé. Cependant, il a 4 Rotations en Réserve et perd donc 2 PP.



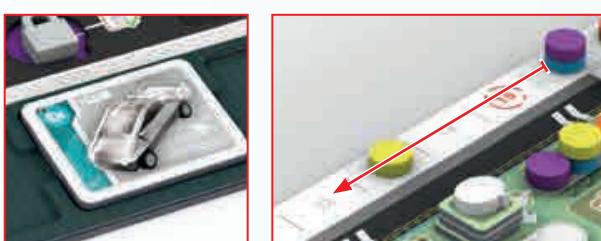
Violet, Bleu et Jaune sont tous à égalité sur la case la plus basse de la piste inférieure.



Bleu a 4 Designs. Elle ne reçoit aucune pénalité.



Jaune n'a pas de Design, mais il a 4 Rotations en Réserve. Il perd 2 PP (1 + 5 - 4).



Violet n'a qu'un seul Design, il est donc pénalisé. Il a 2 Rotations en Réserve. Il perd 4 PP (1 + 5 - 2).

SERVICE		CRITÈRES DE PÉNALITÉ	
	Recherche & Développement		Avoir 2 Designs Améliorés ou moins
	Chaîne de Montage		Avoir 2 Voitures dans vos garages ou moins
	Logistique		Avoir 2 Pièces Détachées sur votre plateau joueur ou moins
	Bureau d'Études		Avoir 2 Designs sur votre plateau joueur ou moins
	Service Administratif		Être certifié dans 2 services ou moins

TÂCHE DU SERVICE

Après avoir évalué le service dans lequel elle se trouve, Sandra y effectue une tâche spécifique. **N'oubliez pas**, Sandra n'effectue pas de tâche le premier jour de la partie.

SERVICE		TÂCHE DE SANDRA AU SEIN DU SERVICE	
	Recherche & Développement		Avancez la Voiture de Sécurité de 1 case. Avancez toutes les Voitures derrière elle. Si la Voiture de Sécurité se déplace sur une case rayée, cela déclenche une Réunion.
	Chaîne de Montage		Retirez toutes les Pièces Détachées de tous les postes d'assemblage.
	Logistique		Retirez de chaque entrepôt toutes les Pièces Détachées sauf une.
	Bureau d'Études		Mélangez et remettez les 4 tuiles Design les plus à droite sous la pile centrale. Lors d' une partie à 2 joueurs , retirez les 8 tuiles les plus à droite à la place. Ensuite, faites glisser les Designs vers la droite et remplissez les espaces vides comme d'habitude.
	Service Administratif		Effectuez le décompte de fin de semaine.



DÉCOMPTE DE FIN DE SEMAINE

Lorsque Sandra réalise sa tâche au Service Administratif, la semaine s'achève et tous les joueurs marquent des PP comme suit :

Pour chaque Voiture dans votre garage :

- Gagnez 1 PP pour chaque Amélioration apportée à ce Modèle (quelqu'en soient les joueurs à l'origine). Pour ce faire, comptez le nombre de Pièces Détachées sur les emplacements d'Amélioration du Modèle.
- Gagnez 1 PP pour chaque Design Testé que vous avez de ce Modèle.



- Ensuite, avancez le marqueur Semaine d'une case, à moins qu'il ne soit déjà en position 3 (dans ce cas, ignorez cette étape).

Exemple :

Orange a 3 Citadines et 1 Sportive dans ses garages. Le Modèle Citadine a été amélioré 3 fois et elle a 2 Designs Testés pour ce Modèle. Par conséquent, chacune de ses Citadines vaut 5 PP, soit 15 PP au total.

La Sportive n'a été améliorée qu'une seule fois, et pas par elle, ce qui fait qu'elle ne vaut que 1 PP.



Orange obtient un score de 3 + 2 PP pour ses Améliorations de Citadine. Elle obtient 15 PP parce qu'elle possède 3 Citadines (à 5 PP chacune).



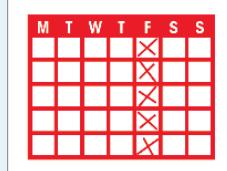
Elle n'a amélioré aucune Pièce de sa Sportive. Elle marque néanmoins des points pour le nombre d'Améliorations faites par les autres joueurs, à savoir 1 PP.



Les 4 Objectifs de Performance au début de la Réunion.



L'ordre du tour de la Réunion est déterminé par la position des joueurs sur la piste de Certification.



RÉUNIONS

Une fois que nous avons suffisamment de données de test, il est temps pour tout le monde de se retrouver dans la salle de réunion et de discuter de nos résultats. C'est le moment pour vous de mettre en avant ce que vous avez accompli auprès de Sandra.



Comme mentionné précédemment, lorsque la Voiture de Sécurité atteint ou dépasse une case rayée, déplacez le marqueur Réunion sur l'emplacement

Réunion du Service Administratif. À la fin de cette phase de Travail, lorsque tout le monde a joué son tour (y compris Sandra), la Réunion commence.

Remarque : le Recyclage ne peut pas être utilisé pendant une réunion.

Lors de la Réunion, vous utiliserez vos jetons Prise de Parole pour discuter des Objectifs de Performance et gagner des PP.

N'oubliez pas, vous pouvez obtenir des jetons Prise de Parole de plusieurs façons :

1. Être la première personne à atteindre la dernière case d'une piste de formation.
2. Atteindre les 2^e et 4^e sections de la piste de Certification.
3. Accomplir des Objectifs d'Usine.
4. Achever la fabrication d'une Voiture qui est demandée.
5. Garer une Voiture dans un garage qui vous récompense avec un jeton Prise de Parole.

Au début de la Réunion, il y a 4 Objectifs de Performance sur la table. Chaque joueur en a également 3 en main, dont 1 (et seulement 1) devra être joué pendant la Réunion.

Lors d'une Réunion, les joueurs effectuent leurs tours dans l'ordre de la piste de Certification (de droite à gauche). Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs tours, le processus recommence, en suivant le même ordre. Si un joueur passe (voir page suivante), il peut encore prendre part à la Réunion lors de tours ultérieurs, mais lorsque tous les joueurs passent consécutivement, la Réunion est terminée.

Example:

Sur l'image de droite, les joueurs jouent à tour de rôle pendant cette Réunion dans l'ordre suivant : **Violet, Orange, Jaune, Bleu**, puis **Violet** à nouveau, et ainsi de suite.



Bleu place un jeton Prise de Parole sur l'icône 3x. Elle peut marquer 2 PP par Voiture jusqu'à un maximum de 3 Voitures. Comme elle a plus de 3 Voitures, elle obtient 6 PP.



Au tour suivant, *Bleu* joue l'un de ses Objectifs de Performance. Elle décide de ne pas placer de jeton Prise de Parole sur celui-ci. Désormais, elle est autorisée à **Passer**.



Violet a 5 Designs Améliorés, mais il ne peut en marquer que 3. Il place un jeton Prise de Parole sur l'icône 3x et obtient 6 PP (3 x 2 PP par Design Amélioré).



Orange n'a qu'un seul Design Amélioré. Elle place un jeton Prise de Parole sur l'icône 2x et obtient 2 PP. Elle aurait pu marquer des points pour 2 Designs Améliorés si elle les avait eus.

À votre tour, vous devez choisir **l'une** des deux options suivantes :

A) Parler. Effectuez une des deux étapes suivantes ou les deux :

1. Jouez 1 de vos Objectifs de Performance de votre main, face visible, sur la table près de la salle de Réunion.

Remarque : vous devrez le faire une et une seule fois par Réunion à un moment donné avant de passer.

2. Placez 1 de vos jetons Prise de Parole sur l'emplacement vide de la valeur la plus élevée d'un Objectif de Performance de votre choix sur lequel vous n'**avez pas encore de jeton Prise de Parole**. Marquez des PP en fonction de l'objectif (voir ci-dessous).

Remarque : si vous avez joué votre Objectif de Performance ce tour-ci et si vous choisissez de placer un jeton Prise de Parole, vous devez le placer sur cet Objectif.

OU

B) Passer.

Vous ne pouvez passer que si vous avez déjà joué un de vos Objectifs de Performance. N'oubliez pas que vous pouvez toujours participer à la Réunion si vous obtenez un autre tour de parole plus tard dans la même Réunion.

Exemple 1 :

Violet est ravi de pouvoir se vanter des 5 Designs Améliorés qu'il possède, mais le multiplicateur le plus élevé est de 3x, donc *Sandra* ne s'intéresse qu'à 3 d'entre eux. Il place un jeton Prise de Parole sur la carte et obtient un score de 6 PP (3 Designs Améliorés, 2 PP chacun). *Orange* a très mal planifié cette Réunion, et c'est le seul Objectif de Performance qui vaille la peine pour elle. Elle pose un jeton Prise de Parole sur l'emplacement avec le multiplicateur 2x, mais comme elle n'a qu'un seul Design Amélioré, elle n'obtient que 2 PP (1 Design, 2 PP chacun). Si elle en avait eu 2 ou plus, elle aurait marqué 4 PP. Ce coup agace *Jaune* qui a 3 Designs Améliorés, mais comme *Sandra* en a maintenant assez d'en entendre parler, le seul emplacement restant est 1x. Bien qu'il ait 3 Designs Améliorés, il ne peut en faire valoir qu'un seul. *Jaune* décide donc de marquer un Objectif différent. *Bleu* a un Design Amélioré, elle en profite pour placer un jeton Prise de Parole sur la carte pour marquer 2 PP.



Jaune n'a qu'un seul Design Amélioré. Mais comme cet objectif ne lui donnerait que 2 PP, il décide de marquer l'Objectif de Performance Certification en Chaîne de Montage et marque 4 PP à la place.

Remarques importantes sur les Objectifs de Performance :

- Vous devez jouer 1 Objectif de Performance de votre main à chaque Réunion, même si vous ne marquerez aucun PP pour cet Objectif.
- Vous n'êtes pas obligé de jouer un jeton Prise de Parole sur votre propre Objectif de Performance.
- Vous pouvez placer un jeton Prise de Parole sur un Objectif de Performance, même s'il vous rapporte 0 PP.

MARQUER DES OBJECTIFS DE PERFORMANCE

Sandra est très attachée aux Objectifs de Performance, mais son intérêt pour chacun d'eux décroît à mesure qu'elle en entend parler. Le nombre d'emplacements pour les jetons Prise de Parole sur un Objectif indique le nombre de joueurs qui peuvent parler de cet Objectif lors de la Réunion. Chaque Objectif de Performance comporte un nombre de PP en bas, ainsi qu'un multiplicateur à l'intérieur de chaque emplacement.

Lorsque vous placez un jeton Prise de Parole sur une carte, vous pouvez valider l'objectif autant de fois que l'emplacement de votre jeton Prise de Parole vous le permet. Marquez à chaque fois autant de PP qu'indiqué sur la carte. (Voir le guide de référence pour la description des cartes d'Objectifs de Performance)

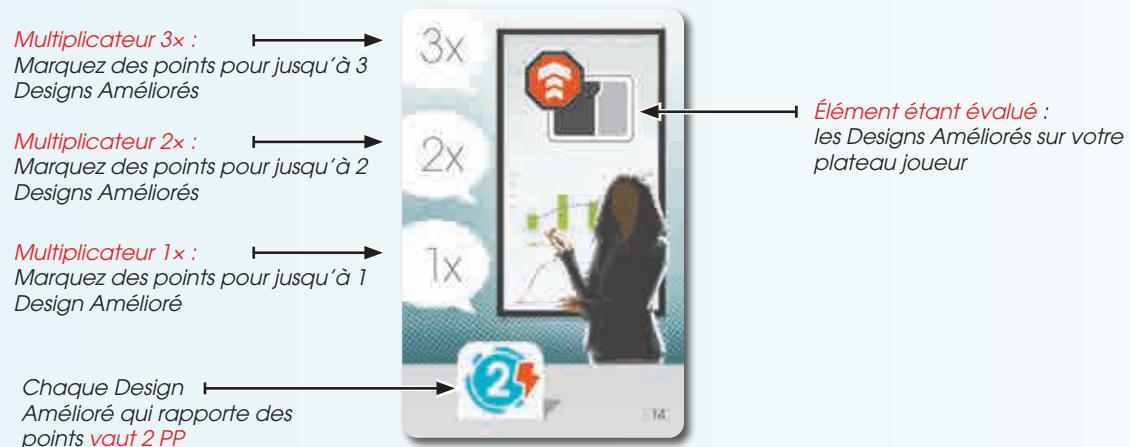


Bleu a un Design Amélioré et saisit l'opportunité d'en parler. Elle obtient 2 PP.

Exemple 2 :

Lors d'un tour ultérieur, il n'y a plus d'Objectif de Performance qui intéresse **Bleu**, alors elle joue son propre Objectif de Performance depuis sa main sans y placer de jeton Prise de Parole. **Violet** est focalisé sur un autre Objectif de Performance qui lui donnera un bon nombre de PP, il y place un jeton Prise de Parole. **Orange** est toujours irritée de ne pas avoir bien planifié cette réunion, et en a assez de voir les autres joueurs marquer autant de PP. Remarquant que **Violet** serait capable de marquer beaucoup de PP via l'Objectif de Performance joué par **Bleu**, **Orange** place un jeton Prise de Parole sur cet Objectif de Performance pour 0 PP, afin de réduire le nombre de PP que **Violet** pourrait marquer.

Comme **Bleu** peut passer ses prochains tours, elle attendra de nouvelles opportunités de marquer des points à partir des Objectifs de Performance des autres joueurs.



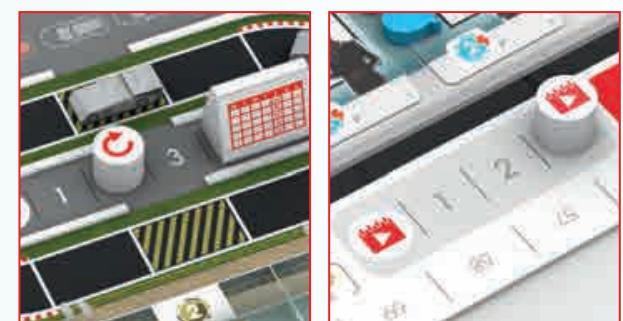
Bleu peut passer et attendre de voir les Objectifs de Performance joués par les autres joueurs. **Orange** marque 0 PP à partir de l'Objectif de performance de **Bleu**.



Le marqueur Réunion est replacé sur la Piste d'essai. Le marqueur Cycle de Production avance.



Après avoir placé une carte de leur main dans la salle de Réunion, les joueurs refont leur main jusqu'à avoir 3 cartes Objectif de Performance.



La Réunion vient de se terminer. La partie est immédiatement terminée car la Réunion vient de clôturer la journée.

FIN DE LA RÉUNION

Une fois que tout le monde a passé consécutivement, réalisez les étapes suivantes :

1. Rendez les jetons Prise de Parole utilisés pendant la Réunion à leurs propriétaires respectifs, qui les placent sur le côté de leur plateau joueur. Les jetons Prise de Parole inutilisés (ceux qui restent sur votre plateau joueur) ne sont pas déplacés.
2. Chaque joueur ayant des jetons Prise de Parole neutre sur le côté de son plateau joueur peut les remettre dans la réserve. Pour chaque jeton rendu, il déplace l'un de ses propres jetons Prise de Parole du côté de son plateau joueur vers un emplacement libre de son plateau joueur.
3. Défaussez toutes les cartes Objectif de Performance faces visibles restantes.

4. Déterminez les Objectifs de Performance de la prochaine Réunion :

- a. Chaque joueur place 1 des 2 cartes restantes dans sa main, face cachée, sur un emplacement vide de la salle de Réunion.
- a. Révélez toutes les cartes jouées.
- a. S'il y a moins de 4 joueurs, remplissez les espaces restants avec les cartes de la pioche.
5. Chaque joueur prend 2 nouveaux Objectifs de Performance de la pioche et les ajoute à sa main.
6. Remettez le marqueur Réunion sur la Piste d'essai.
7. Avancez le marqueur de Cycle de Production d'une case, sauf s'il est déjà sur la position 3.

FIN DE LA PARTIE

Le **marqueur de Cycle de Production** et le **marqueur de Semaine** permettent de suivre la fin de la partie. Lorsque l'un d'eux se trouve au moins sur la 2e case et l'autre sur la 3e, la fin de la partie est déclenchée. **Terminez la journée**, y compris un éventuel **Décompte de fin de Semaine**, une **Réunion** ou les deux, puis passez au décompte final. (Voir la dernière page de ce livret de règles).

Remarque : il est possible qu'il y ait plus de 3 Réunions avant que 2 semaines ne se soient écoulées, et vice-versa. La Réunion a toujours lieu en fin de journée.

VARIANTE 1



Orange et Violet gagnent tous les deux 2 PP.

VARIANTE 2



Bleu doit placer sa Voiture dans le garage vide le plus à gauche.

VARIANTE 3



Violet a l'expérience du jeu, mais pas les autres joueurs. Violet décide de jouer avec les tuiles bonus Garage Expert pour rendre sa partie un peu plus difficile.

VARIANTE 4

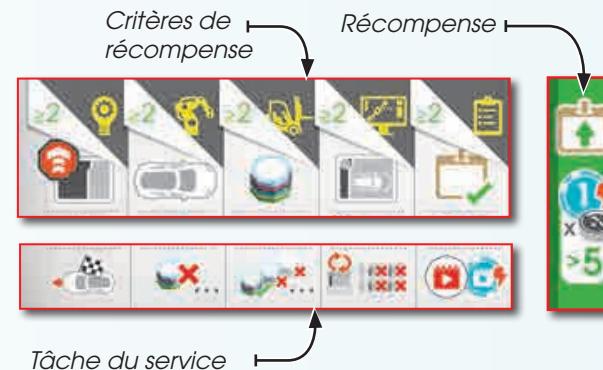


Jaune a choisi de placer la tuile Garage qui lui permet de gagner 2 Livres. Mais il devra attendre le lendemain pour retourner la tuile et les récupérer. Cela signifie 2 jours avant qu'il ne puisse les utiliser.

VARIANTES

VARIANTE 1 — SANDRA SYMPA

Sandra est de meilleure humeur. Au lieu de vous pénaliser car vous n'êtes pas un bon employé, elle vous récompense pour avoir bien travaillé !



Lors de la mise en place, placez votre marqueur PP sur la position 0 de la piste au lieu de la position 15. Utilisez également le côté avec la bande verte de la tuile de Référence de Sandra.

Lorsque Sandra évalue un service, elle évalue le ou les joueurs qui sont les mieux formés dans ce service au lieu des joueurs qui sont les moins bien formés.

Si vous êtes évalué, consultez le tableau ci-dessous. Si vous remplissez les conditions énumérées, vous gagnez 1 PP pour chaque Rotation en Réserve au-dessus de 5 dont vous disposez.

Par exemple, si vous avez 7 Rotations en Réserve, vous gagnez 2 PP.

SERVICE



- Recherche & Développement
- Chaîne de Montage
- Logistique
- Bureau d'Études
- Service Administratif

CRITÈRES DE RÉCOMPENSE



- Avoir 2 Designs Améliorés ou plus
- Avoir 2 Voitures ou plus dans vos garages
- Avoir 2 Pièces Détachées ou plus sur votre plateau joueur
- Avoir 2 Designs ou plus sur votre plateau joueur
- Être certifié dans 2 services ou plus

VARIANTE 2 — LA GESTIONNAIRE

Placez vos 4 tuiles bonus Garage dans l'ordre que vous voulez. La tuile avec le cadenas au dos est placée dans l'emplacement le plus à droite. Cependant, durant la partie, lorsque vous Revendiquez une Voiture, elle doit être placée dans votre garage vide le plus à gauche.

VARIANTE 3 — RÉGLAGE EXPERT

Lors de la mise en place, utilisez les tuiles bonus Garage Expert au lieu des tuiles bonus Garage de Base. Remarquez que certains joueurs peuvent utiliser les tuiles bonus Garage de Base et d'autres les tuiles bonus Garage Expert (si des joueurs expérimentés jouent avec un nouveau joueur). De plus, notez que l'une des tuile bonus Garage Expert montre un **x** et ne procure aucun bonus.



VARIANTE 4 — RÉGLAGE DIFFÉRÉ

Dans cette variante, vous gardez les 4 tuiles bonus Garage les plus à gauche à côté de votre plateau. Seule la tuile avec le cadenas au dos est placée dans l'emplacement le plus à droite. Lorsque vous placez une Voiture dans l'un de vos garages, vous choisissez une des tuiles à côté de votre plateau, et vous la placez dans l'emplacement du garage de la voiture que vous venez de prendre. Vous pourrez obtenir le bonus à tout moment lors d'un prochain tour en retournant la tuile. Vous ne pouvez pas retourner la tuile lors du tour où vous l'avez gagnée. Comme vous ne pouvez pas utiliser de Livres, de Bons pour Pièces ou de Rotations en Réserve au tour où vous les avez obtenus, cela signifie qu'il vous faudra attendre deux tours avant de pouvoir les utiliser.

En raison de ce délai, les Voitures revendiquées au cours de la dernière journée de jeu ne vous octroieront aucun avantage.

Remarque : vous êtes libre de mélanger les variantes.

PARTIES À 3 JOUEURS

RAPPELS

Apportez les modifications suivantes à la mise en place :

- Recouvrez la **Piste d'essai** imprimée sur le plateau de jeu avec la Piste d'essai à superposer de manière à faire apparaître le côté avec 3 personnes.
- **Objectifs d'Usine** : placez un seul jeton Prise de Parole neutre sur l'Objectif le plus difficile de chaque paire, pour un total de 9 jetons Prise de Parole sur les Objectifs d'Usine.
- **Récompense de formation** : ne placez que 2 jetons Récompense sur la dernière case de la piste de formation de chaque service.

Effectuez les changements suivants pendant la partie :

- **À la fin d'une Réunion**, prenez 1 Objectif de Performance dans la pioche pour en faire le 4e Objectif de Performance pour la prochaine Réunion.

PARTIES À 2 JOUEURS

RAPPELS

Apportez les modifications suivantes à la mise en place :

- Recouvrez la **Piste d'essai** imprimée sur le plateau de jeu avec la Piste d'essai à superposer de manière à faire apparaître le côté avec 2 personnes
- **Objectifs d'Usine** : placez un seul jeton Prise de Parole neutre sur chaque Objectif d'Usine, pour un total de 6 jetons Prise de Parole sur les Objectifs d'Usine.
- **Récompenses de formation** : Ne placez que 2 jetons Récompense sur la dernière case de la piste de formation de chaque service.

Effectuez les changements suivants pendant la partie :

- **À la fin d'une Réunion**, prenez 2 Objectifs de Performance de la pioche pour en faire les 3^e et 4^e Objectifs de Performance pour la prochaine Réunion.
- **Changement de règle** : les joueurs ne peuvent pas se déplacer dans un service où se trouve **Sandra**. Cependant, elle peut se déplacer vers un service où se trouve un joueur. Cela est vrai aussi pour le Service Administratif.
- **Changement de règle** : Lorsque **Sandra** se trouve dans le Bureau d'Études, elle enlève les 8 tuiles les plus à droite au lieu de 4.

CHANGEMENTS DANS CETTE ÉDITION

Si vous connaissez déjà Kanban : Automotive Revolution ou Driver's Edition, voici les modifications apportées aux règles dans cette édition :

- Vous ne pouvez plus remplacer les Voitures dans vos garages par de nouvelles.
- Lorsque **Sandra** vous pénalise, vous perdez désormais 1 PP en plus de ceux perdus pour le nombre de Rotations en Réserve manquant en dessous de 5.
- Dans la variante Sandra Sympa, vous ne recevez des PP que pour les Rotations en Réserve que vous avez au-delà de 5, au lieu de l'ensemble de vos Rotations en Réserve.
- Il y a 5 nouvelles tuiles Objectif Final parmi lesquelles choisir lors de la mise en place.



CONSEILS DE SANDRA

- Gardez un œil sur le prochain déplacement de **Sandra** et planifiez en conséquence.
- N'oubliez pas que si **Sandra** saute un service, la partie est plus courte d'un jour. Ce déplacement peut mettre fin à la partie soudainement !
- Évitez les pénalités de l'évaluation. Essayez de ne pas être en dernière position sur la piste de formation et gardez beaucoup de Rotations en Réserve si vous l'êtes.
- Parfois, il vaut mieux perdre quelques PP pour conserver votre stratégie.
- Surveillez les Designs que prennent vos adversaires ; ils peuvent les utiliser pour revendiquer une Voiture que vous voulez !
- Les Designs Testés sont précieux. Si vous investissez dans des Designs d'un certain Modèle, n'attendez pas la dernière minute pour revendiquer la Voiture dont vous avez besoin pour tester ces Designs.
- N'ayez pas peur d'utiliser les postes de travail avec moins de Rotations. Ceux-ci vous permettent de jouer votre tour avant un joueur sur l'autre poste de travail.
- Utilisez les Rotations en Réserve pour maximiser votre tour.
- En Logistique, essayez de prendre au moins 1 Pièce Détachée que vous pouvez échanger au Recyclage ; 1 type vous donne accès aux 3 autres.
- Visiter le Service Administratif est la seule façon de travailler dans le même service lors de tours consécutifs.
- Si vous perdez votre "élan", la visite au Service Administratif est le meilleur moyen de vous refaire.
- Gardez un œil sur les Objectifs d'Usine. Ces jetons Prise de Parole supplémentaires sont très utiles.
- Fabriquez des Voitures qui sont Demandées pour recevoir des jetons Prise de Parole.
- Souvenez-vous des Objectifs de Performance et récupérez autant de jetons Prise de Parole que vous le pouvez. Vous pouvez marquer beaucoup de PP lors des Réunions.
- Lorsque vous débloquez un avantage de Certification, il peut être utilisé immédiatement.
- Gardez un œil sur les marqueurs de Cycle de Production et de Semaine. La fin de la partie peut arriver plus tôt que prévu.

DÉCOMpte FINAL

À la fin de la partie, chaque joueur réalise les étapes suivantes :

1. Dépensez 1 jeton Prise de Parole par objectif que vous souhaitez marquer sur la tuile Objectif Final. Chaque joueur peut marquer une fois chaque objectif de la tuile (plusieurs joueurs peuvent marquer le même objectif). Vous pouvez utiliser des jetons Prise de Parole neutre. Les tuiles Objectif Final sont décrites dans le guide de référence.



Orange a atteint tous les objectifs, mais comme elle ne dispose que de 2 jetons Prise de Parole, elle ne peut en marquer que 2 d'entre eux. Orange choisit de marquer les 1er et 3e objectifs, ce qui lui rapporte 15 PP.

2. Gagnez 1 PP par Rotation en Réserve restant.



Violet gagne 2 PP, Jaune 4 PP, Bleu et Orange 0 PP.

3. Gagnez 1 PP par jeton Prise de Parole (neutre ou de votre couleur), Livre et Bon pour Pièce sur votre plateau joueur.



Bleu gagne 4 PP.

4. Gagnez des PP pour chacune de vos Voitures dans vos garages. Les PP gagnés par Modèle sont indiqués sous les garages sur votre plateau joueur. La valeur des Voitures est la suivante : Citadine 2 PP, SUV 3 PP, Pick-Up 4 PP, Sportive 5 PP, Concept Car 6 PP

Exemple :

Violet a 2 Citadines, un Pick-Up et une Sportive dans ses garages. Violet obtient un score de 13 PP.



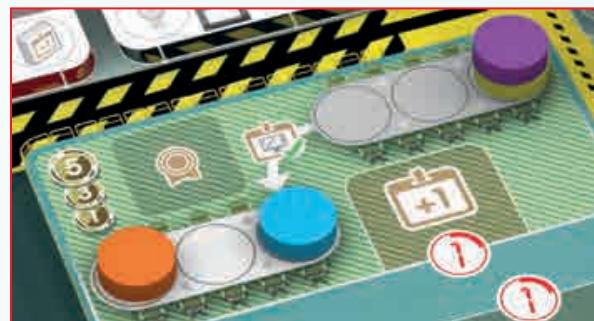
Violet gagne 4 PP pour les Citadines, 4 PP pour le Pick-Up et 5 PP pour la Sportive.

5. Marquez des points pour les positions relatives sur la piste de formation de chaque service :

- 1^{er} : 5 PP
- 2^e : 3 PP
- 3^e : 1 PP

Exemple :

Dans cette situation, Orange obtient 5 PP, Bleu obtient 3 PP et personne n'obtient le 1 PP pour la 3^e place.



Jaune et Violet ne se sont pas formés, donc ils ne gagnent pas de PP.

Remarque : si plusieurs marqueurs se trouvent sur la même position, les égalités sont résolues dans l'ordre des marqueurs de haut en bas de la pile. Ainsi, les égalités vont au joueur qui a eu la formation la plus récente. Un joueur qui n'a suivi aucune formation dans un service ne peut pas obtenir de PP pour cette étape.

6. Pour chacun de vos Designs Testés, gagnez un nombre de PP égal à la valeur de la Pièce Détachée qui y est représentée. La valeur de la Pièce est indiquée au-dessus de la piste Valeur d'Amélioration. N'oubliez pas qu'un Design Testé est un Design Amélioré pour une Voiture que vous avez dans vos garages. Ce sont les Designs qui se trouvent au-dessus de votre plateau de joueur.

Exemple :

Violet a amélioré les Designs suivants :

La Transmission de la Citadine, le Moteur et la Conduite Autonome de la Sportive, aucune amélioration sur le Pick-Up et un autre Moteur pour le Concept Car.

Les Designs de la Citadine et de la Sportive sont considérés comme des Designs Testés, car il dispose d'au moins 1 Voiture correspondante dans ses garages. Le Moteur Amélioré du Concept Car n'est pas considéré comme Testé, car il n'y a pas de Concept Car dans ses garages.

Il obtient donc des points selon les valeurs de la Transmission, du Moteur et de la Conduite Autonome indiquées sur la piste de Valeur des Pièces Détachées ; $6 + 5 + 4 = 15$ PP.



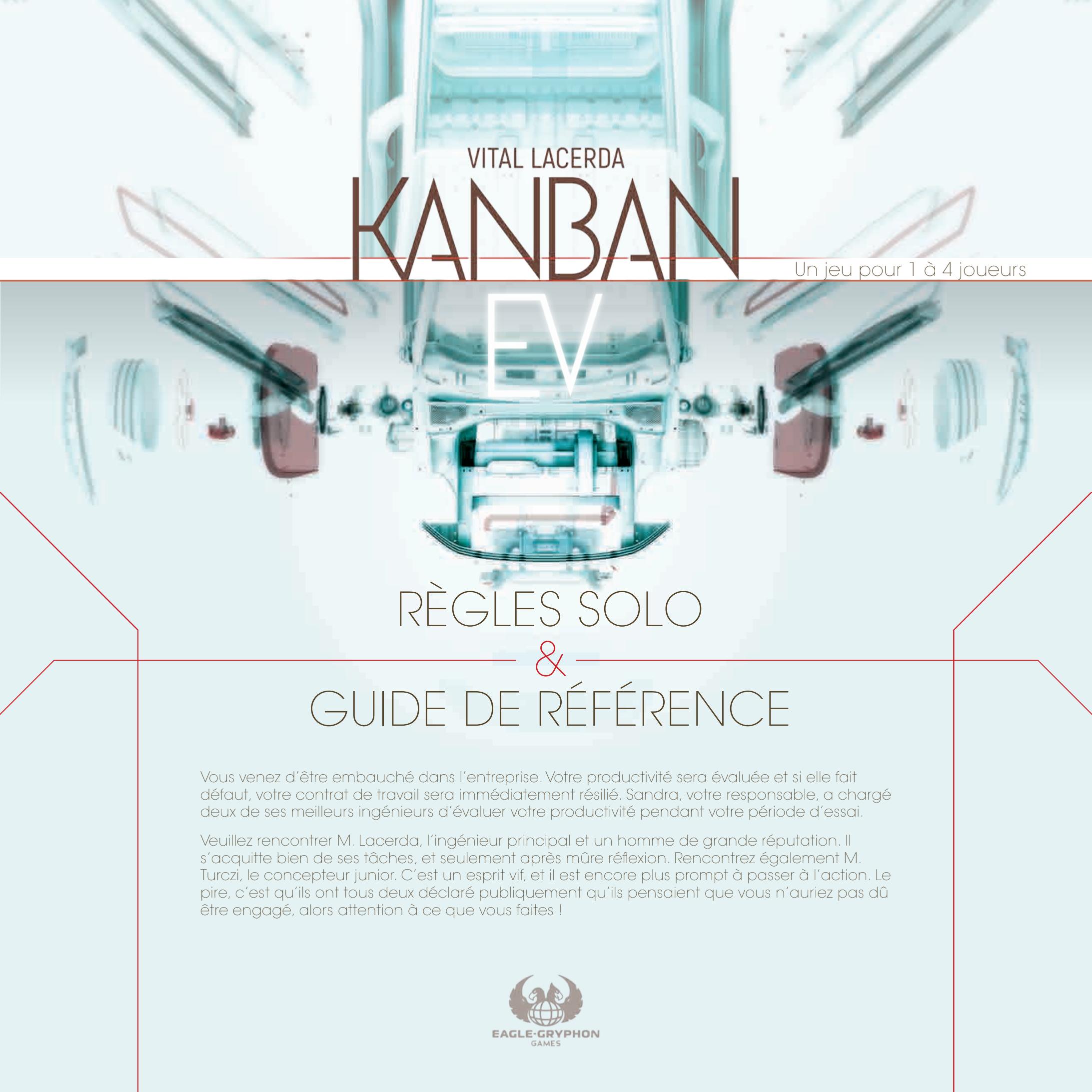
Violet gagne : 6 PP pour le Design de Transmission Testé, 5 PP pour le Design de Conduite Autonome Testé et 4 points pour Design de Moteur Testé.

Le joueur ayant le plus de PP est le vainqueur.

En cas d'égalité, les égalités sont résolues de la manière suivante :

1. Le joueur avec le plus de Voitures
2. Le joueur avec le plus de Designs Testés
3. Le joueur avec le plus de Rotations en Réserve

S'il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité partagent cette position.



VITAL LACERDA

KANBAN

Un jeu pour 1 à 4 joueurs

EV

RÈGLES SOLO

&

GUIDE DE RÉFÉRENCE

Vous venez d'être embauché dans l'entreprise. Votre productivité sera évaluée et si elle fait défaut, votre contrat de travail sera immédiatement résilié. Sandra, votre responsable, a chargé deux de ses meilleurs ingénieurs d'évaluer votre productivité pendant votre période d'essai.

Veuillez rencontrer M. Lacerda, l'ingénieur principal et un homme de grande réputation. Il s'acquitte bien de ses tâches, et seulement après mûre réflexion. Rencontrez également M. Turczi, le concepteur junior. C'est un esprit vif, et il est encore plus prompt à passer à l'action. Le pire, c'est qu'ils ont tous deux déclaré publiquement qu'ils pensaient que vous n'auriez pas dû être engagé, alors attention à ce que vous faites !

RÈGLES SOLO

CONTENU



11 cartes Plan



18 cartes Choix



9 cartes Difficulté



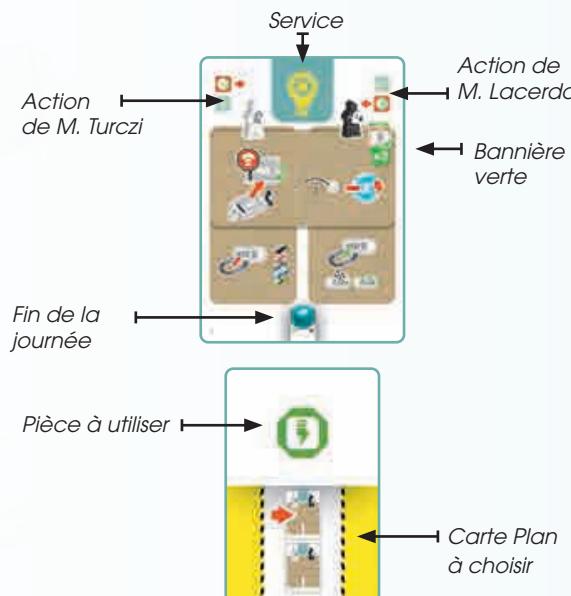
2 Collègues et 10 disques (5 par Collègue)



2 marqueurs Certification (1 par Collègue)



1 aide de jeu solo



CRÉDITS

Jeu conçu par Vital Lacerda

Mode solo conçu par Dávid Turczi

Développement et essais supplémentaires : Gary Perrin, Jonathan Bobal, John Albertson, Xavi Bordes

Dans les règles suivantes, "vous" désigne le seul joueur humain, tandis que les deux robots seront désignés individuellement par leur nom : M. Lacerda et M. Turczi, et collectivement comme les Collègues.

MISE EN PLACE

Effectuez une mise en place normale pour 3 joueurs pour vous (en commençant à 15 PP) et les Collègues, avec les exceptions suivantes :

- Les Collègues n'utilisent pas les plateaux joueur, les Cadenas, les Objectifs de Performance ou les cartes Commande Kanban. Ils ne récupèrent pas de Bons pour Pièces, de Livres ou de jetons Prise de Parole neutres. Ils disposent d'un nombre fixe de jetons Prise de Parole (qu'ils ne dépensent ou ne gagnent jamais), comme expliqué dans la section Réunion. Ils ne gagnent pas de PP ou de Rotations en Réserve.
- Désignez une zone de joueur pour chacun des Collègues, dans laquelle ils récupéreront des tuiles Design, des Voitures, des Pièces Détachées et des Cartes. La zone de jeu de M. Turczi doit se trouver à gauche de celle de M. Lacerda.
- Prenez 4 Designs améliorables au hasard dans la pile centrale et placez-les en une pile entre les zones de jeu des deux Collègues. Mélangez à nouveau la pioche. Ces Designs seront partagés entre eux.
- Vous piochez 4 cartes Objectif de Performance lors de la mise en place au lieu de 3.

• Ne préparez qu'un seul Objectif d'Usine au hasard par type, avec un jeton Prise de Parole neutre sur chacun. Les Collègues ne complètent jamais les Objectif d'Usine.

• Placez une seule tuile Récompense au hasard, face cachée, au-dessus de la case finale de chaque piste de formation, avec un jeton Prise de Parole neutre sur chacune.

• M. Lacerda commence sur la deuxième case des pistes de formation. M. Turczi et vous commencez sur la première selon les règles habituelles.

• Mettez de côté la carte Plan "Mélanger" et mélangez le reste pour former une pioche de cartes face cachée. Disposez-en trois en colonne, face visible, à côté du plateau de jeu. Ajoutez ensuite la carte "Mélanger" sous la pioche.

• Mélangez les cartes Choix et placez-les en une pioche face cachée, à côté de la pioche Plan.



DÉROULEMENT DU JEU

Après la mise en place, effectuez les étapes suivantes, qui remplacent la procédure normale d'Intégration des nouveaux employés :

- Prenez la première tuile Design de la pile centrale, et une Pièce Détachée de la réserve correspondant au type non présent en Logistique, et placez-les sur votre plateau joueur.
- Placez votre marqueur Certification sur une des quatre cases de la section la plus à gauche de la piste de Certification, et recevez le bonus associé (s'il y en a un).
- Placez le marqueur Certification de M. Turczi sur la 3^e position de départ (2^e case à partir de la gauche), ou la 4^e si vous avez choisi la 3^e.
- Placez le marqueur Certification de M. Lacerda sur la 1^{ère} position de départ, ou la 2^e si vous avez choisi la 1^{re}.

Remarque : Les Collègues ignorent les bonus de la piste de Certification.

POINTS DE PRODUCTION

Chaque fois que l'un des Collègues doit gagner des PP, vous en perdez à la place. Il vous est possible de passer en dessous de 0 PP.

À VOTRE TOUR

Jouez votre tour comme d'habitude en ajoutant la règle des parties à **2 joueurs** selon laquelle **vous ne pouvez pas vous déplacer vers le service où se trouve Sandra**. Les Collègues ne subissent pas cette restriction.

PENDANT LE TOUR DES COLLÈGUES

Quand la pioche de cartes Choix est vide, mélangez à nouveau toutes les cartes Choix défaussées pour former une nouvelle pioche et continuez à piocher comme prévu.

PHASE DE CHOIX DU SERVICE

ÉTAPE DE RECHARGE DES PLANS

Passez cette étape lors de la première **phase de Choix du Service**, car la mise en place a déjà rempli la colonne à trois cartes.

Au début de la **phase de Choix du Service**, placez 2 cartes Plan dans la colonne sous la carte Plan restante.

Si la carte Mélanger est piochée, placez-la dans la défausse et continuez à piocher. Lorsque la colonne de 3 cartes est remplie, s'il y a une carte Mélanger en première position sur la défausse, mélangez la défausse et la pioche pour former une nouvelle pioche qui sera utilisée lors de la prochaine phase de Choix du Service.

Si la pioche est épuisée avant que la colonne ne soit remplie, mélangez immédiatement toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche et continuez à piocher.

Exemple :

Les employés se trouvent dans les services suivants : M. Turczi est en R&D (sur le poste de travail supérieur) ; Sandra est à la Chaîne de Montage ; vous êtes dans le Bureau d'Études (poste de travail supérieur) ; et M. Lacerda est dans le Service Administratif (poste de travail inférieur). Les trois cartes Plan dans la colonne sont "Bureau d'Études", "Logistique" et "Service Administratif".

C'est au tour de M. Turczi de choisir un service en premier. La carte Choix retournée montre le plan "supérieur", donc M. Turczi veut être placé au Bureau d'Études, mais ne peut pas (car le poste de travail supérieur est occupé par vous), il est donc placé sur le poste de travail supérieur du Service Administratif (le service suivant) à la place. Ensuite, c'est au tour de Sandra qui se déplace vers la Logistique, au poste de travail supérieur (la première case disponible pour elle).

Ensuite, c'est à votre tour de vous déplacer, et vous pouvez aller dans n'importe quel autre service, sauf en Logistique (parce que Sandra est là) et au Service Administratif (car il est plein).

Enfin, c'est le tour de M. Lacerda et la carte Choix suivante indique à nouveau "supérieur", de sorte que parmi les deux cartes Plan restantes, c'est la Logistique qui est choisie. Même si Sandra est là (et qu'elle bloque la Logistique pour vous), les Collègues ne craignent pas Sandra, et M. Lacerda est placé sur le poste de travail inférieur de la Logistique.

SERVICES



BUREAU D'ÉTUDES

Prenez les 2 tuiles correspondant à l'emplacement de Sandra (R&D : 1^{re} colonne en partant de la gauche, Chaîne de Montage : 2^{re} colonne, Logistique : 3^{re} colonne, Bureau d'Études : 4^{re} colonne, Service Administratif : 5^{re} colonne).

M. Lacerda, s'il est certifié, prend également la première tuile de la pile centrale (sauf si elle est vide).

Les tuiles Design améliorables prises par l'un ou l'autre des Collègues sont placées au bas de leur pile Design commune.

Les tuiles non améliorables sont immédiatement replacées sous la pile centrale et les Collègues obtiennent 2 PP pour chaque tuile rendue.

CHOIX D'UN COLLÈGUE

Lorsque c'est au tour d'un Collègue de choisir un service :

1. Retournez la première carte Choix ; 2. Prenez la carte Plan indiquée (en haut ou en bas de la colonne) ; 3. Placez les deux cartes dans la zone de jeu de ce Collègue ; 4. Déplacez le meeple du Collègue à l'endroit indiqué sur la carte Plan, sur le poste de travail supérieur ou inférieur (inférieur pour M. Lacerda ; supérieur pour M. Turczi).

Si le service choisi n'est pas valide (c'est-à-dire si le poste de travail préféré du Collègue est occupé ou si le Collègue se trouve déjà dans ce service), il choisit le prochain service valide en allant de haut en bas. (le Service Administratif est après le Bureau d'Études, et la R&D est après le Service Administratif, etc.)

PHASE DE TRAVAIL

Quand c'est le tour d'un Collègue de travailler :

1. Il avance d'abord une fois sur la piste de formation de son service actuel ;
2. Ensuite, il réalise des actions supplémentaires en fonction du service. Ces actions sont inscrites sur la carte Plan choisie lors de la phase de Choix du Service.

- **Certification de M. Lacerda** : lorsque M. Lacerda travaille dans un service où il est certifié (y compris si la certification a été obtenue à ce tour), il réalisera également les effets indiqués dans la bannière verte figurant sur la carte. Sinon, ignorez les effets de la bannière verte.



- **Choisir des Pièces Détachées** : plusieurs actions vous demanderont de choisir une Pièce Détachée pour les Collègues.

- La première fois qu'un Collègue doit choisir une Pièce Détachée durant un tour, utilisez la Pièce de la carte Choix utilisée pour prendre sa carte Plan.

- La deuxième fois qu'un Collègue doit choisir une Pièce Détachée durant un tour, utilisez la Pièce de la carte Choix utilisée pour choisir la carte Plan de l'autre Collègue.

- Pour la troisième fois, il suffit de retourner la carte Choix suivante, d'utiliser sa Pièce, puis de la défausser immédiatement.

Une fois que les deux Collègues ont terminé leur Phase de Travail du jour, défaussez les deux cartes Plan et les deux cartes Choix qui se trouvent dans leur zone de jeu vers leurs piles de défausse respectives.



LOGISTIQUE

M. Lacerda passe une Commande Kanban, puis Récupère des Pièces Détachées une fois (deux fois s'il est certifié).

M. Turczi ne Récupère des Pièces Détachées qu'une seule fois.

Passer une Commande Kanban

Retournez la première carte de la pioche Kanban, placez-la sur son emplacement de façon à ce que les 2 symboles de la même Pièce soient du côté de l'entrepôt correspondant (double Batterie ou Conduite Autonome en haut ; double Carrosserie ou Ordinateur de Bord en bas). Ensuite, si Sandra est en R&D, à la Chaîne de Montage ou à la Logistique, déplacez la carte de sorte

que 4 symboles soient au-dessus de la ligne ; si Sandra est dans le Bureau d'Études ou au Service Administratif, déplacez la carte de sorte que 4 symboles soient en dessous de la ligne. Placez les Pièces dans les entrepôts comme indiqué par la carte Kanban selon les règles normales, puis remettez la carte sous la pioche Kanban.

Récupérer des Pièces Détachées

Choisissez une Pièce (à l'aide des cartes Choix) : le Collègue retire toutes les Pièces de ce type de l'entrepôt, en conserve 1 et défausse le reste. Si aucune Pièce de ce type n'est disponible, il choisit une autre. Les Collègues gardent un maximum de 6 pièces à eux deux ; s'ils obtiennent une 7^e pièce, ils réduisent à 6 en éliminant la pièce dont la valeur est la plus basse sur la piste de la Valeur d'Amélioration (en cas d'égalité, choisissez une Pièce au hasard). Les Pièces qu'ils gardent leur rapporteront des PP lors du décompte final.



MONTAGE

M. Lacerda Fournit une Pièce Demandée une fois (deux fois s'il est certifié).

M. Turczi Fournit une Pièce Demandée une fois.

Lorsque vous Fournissez une Pièce Demandée, commencez par vider les postes d'assemblage pleins, puis utilisez les cartes Choix pour choisir une Pièce Détachée. Dans le cas peu probable où une telle Pièce n'est pas disponible dans la réserve, choisissez-en une autre.

Choisissez la Voiture correspondant à la position de Sandra (R&D : Concept Car, Chaîne de Montage : SUV, Logistique : Citadine, Bureau d'Études : Pick-Up, Service Administratif : Sportive).

Si les règles habituelles permettent de fournir cette Pièce pour la Voiture choisie, placez-en une de la réserve. Si cela n'est pas autorisé, choisissez la Voiture suivante, en allant vers la droite (la Voiture Sportive est suivie du Concept Car). S'il n'est pas permis de fournir la Pièce pour une voiture, l'action est perdue.

Important : Les Collègues doivent toujours fournir en premier les Pièces Améliorées pour une Voiture donnée, ce qui peut signifier que certains placements ne sont pas autorisés.

Ensuite, lorsque les Voitures avancent sur la ligne de montage et qu'il faut faire un choix entre les flèches, M. Lacerda déplace les voitures de haut en bas, ou de bas en haut avant de se déplacer à gauche, tandis que M. Turczi les déplace toujours à gauche (quand il est possible de choisir).

Si une voiture arrive au bout d'un tapis roulant, le Collègue gagne les PP, et en outre si la voiture correspond à une tuile Demande, le Collègue gagne 1 autre PP et défausse un jeton Prise de Parole neutre de la tuile Demande correspondante.



R&D

M. Lacerda Améliore un Design une fois (deux fois s'il est certifié), puis Revendique la Voiture immédiatement après la Voiture de Sécurité, s'il y en a une.

M. Turczi Améliore un Design une fois, puis Revendique la voiture ayant la valeur en PP la plus élevée (Concept Car > Sportive > Pick-Up > SUV > Citadine), quelle que soit sa position.

Améliorer un Design

Le Collègue réalise l'amélioration correspondant à la première tuile Design de la pile commune de Designs (en utilisant une Pièce Détachée de la réserve). Il la place par ordre de préférence sur : l'emplacement offrant le plus de PP, une Rotation en Réserve, un Livre, et enfin un emplacement vide. Il ignore les bonus indiqués sur les emplacements

d'Amélioration, puis retourne cette tuile Design pour montrer son côté Design Amélioré et la place dans sa zone de jeu. Ensuite, avancez la valeur de la Pièce Détachée (comme d'habitude), et le Collègue gagne un nombre de PP égal à la nouvelle valeur de la Pièce (ou 6 PP, si la valeur était déjà de 6 PP).

Revendiquer des Voitures

Le Collègue prend (et garde) simplement la Voiture choisie. Il n'a pas besoin de Design pour cela. S'il n'y a pas de voitures sur la Piste d'essai, l'action est perdue..



SERVICE ADMIN.

M. Turczi avance sur la piste de formation d'un service : celle qui correspond à l'emplacement de Sandra (cela signifie qu'il peut avancer deux fois au Service Administratif si Sandra s'y trouve).

M. Lacerda fait de même, mais s'il est certifié, il le fait deux fois.

Certifications et formation avancée

Ces règles s'appliquent chaque fois que les Collègues avancent sur les pistes de formation :

- Si un Collègue obtient une certification dans un service, il doit avancer son marqueur Certification sur la piste de Certification comme suit :

M. Lacerda place son marqueur Certification sur la 1^{re} case de la section suivante, ou sur la 2^e si votre marqueur est déjà sur la 1^{re}.

M. Turczi place son marqueur Certification sur la 3^e case de la section suivante, ou la 4^e si votre marqueur est déjà sur la 3^e.

Les Collègues ne tiennent pas compte des bonus imprimés sur la piste de Certification.

- Si l'un des Collègues atteint la dernière case de la piste de formation d'un service avant vous, le jeton Prise de Parole est défausonné et il marque 1 PP. La tuile Récompense est ignorée par les Collègues et vous pouvez toujours l'obtenir.

Décompte des points des pistes de formation

- Le premier joueur (vous ou un Collègue) à obtenir une certification dans un service gagne 2 PP.
- Le premier joueur (vous ou un Collègue) à atteindre la case finale sur une piste de formation gagne 3 PP.
- Le décompte final des pistes de formation change également (voir page suivante).

FIN DE LA JOURNÉE

Si (et seulement si) la carte Plan restante comporte une ou plusieurs Pièces (représentées au bas de la carte), choisissez une autre Pièce en retournant une carte Choix. Si la Pièce de la carte Choix forme une paire de Recyclage valide avec une Pièce de la carte Plan (c'est-à-dire que l'une est présente dans le Recyclage et l'autre non), faites l'échange ; sinon, le Recyclage ne change pas. S'il y a plus d'une paire de Recyclage valide, vous choisissez celle que vous voulez échanger.

FIN DE SEMAINE

Les Collègues marquent 2 PP pour chaque tuile Design Amélioré dont ils disposent. Ces tuiles sont ensuite retirées du jeu (et ne seront donc plus décomptées à la fin de la semaine suivante).

RÉUNION

Dans l'ordre de la piste de Certification, réalisez la Réunion comme d'habitude, avec les modifications suivantes :

Les Collègues ne réalisent pas d'Objectifs de Performance, et n'interagissent pas non plus avec les vôtres.

M. Lacerda dispose d'un nombre de jetons Prise de Parole neutres égal au numéro de la réunion (1, 2, 3 ou 4). Il choisit les cartes sur lesquelles il va placer les jetons Prise de Parole, de gauche à droite, en partant de la carte la plus à gauche (et en passant les cartes déjà pleines) et marque le multiplicateur maximum disponible pour chacune de ces cartes.

M. Turczi prend toujours exactement 3 jetons Prise de Parole neutres. Il choisit les cartes, sur lesquelles il va placer les jetons Prise de Parole, de droite à gauche, en partant de la carte la plus à droite (et en passant les cartes déjà pleines) et marque des points comme s'il avait un seul multiplicateur pour chacune de ces cartes.

Si les Collègues n'ont pas pu placer tous leurs jetons Prise de Parole (parce que les cartes étaient pleines), ils doivent remettre les jetons restants dans la réserve.

Après la Réunion, vous devez jouer 2 de vos 3 cartes Objectif de Performance restantes, en piocher 2 au hasard du paquet, les mélanger et les disposer au hasard pour créer de nouveaux Objectifs pour la prochaine Réunion, puis piocher à nouveau jusqu'à avoir 4 cartes Objectif de Performance.

ÊTRE RENVOYÉ

Si, après un décompte de fin de semaine, une Réunion ou un décompte final, vous êtes à 0 PP ou moins, vous êtes renvoyé et vous perdez la partie immédiatement ! Si cela ne se produit pas à l'une de ces occasions, vous gagnez et pouvez continuer à découvrir votre rang final. Enregistrez votre score final pour suivre la progression de vos performances !

FIN DE LA PARTIE & DÉCOMpte FINAL

À la fin de la partie, réalisez d'abord votre propre décompte final de la même manière que dans une partie multijoueur, en dépensant notamment les jetons Prise de Parole restants pour les objectifs de fin de partie, mais avec ce qui suit au lieu de l'étape 5 :

- Pour la piste de formation de chaque service sur laquelle vous êtes le plus avancé (avec les égalités résolues dans l'ordre des marqueurs de haut en bas, comme d'habitude), marquez 5 PP.

Les Collègues marquent ensuite les points suivants :

- 5 PP par piste de formation sur laquelle l'un d'entre eux est le plus avancé ;
- 2 PP par tuile Design (à la fois Améliorés dans leurs zones de jeu et celles encore dans leur pile commune de Designs) ;
- 2 à 6 PP par Voiture qu'ils ont gardée (en fonction de la valeur des Voitures) ;
- 2 à 6 PP par Pièce Détachée qu'ils ont récupéré, selon la valeur de cette Pièce Détachée.

Pour chaque PP qu'ils marquent, diminuez normalement vos PP à la place. Si, après cela, votre score est positif, vous avez gagné la partie ! Consultez la liste des rangs dans la colonne suivante pour savoir quel est le rang le plus élevé pour lequel vous avez rempli tous les critères.



RANGS

1. MIL-ELON-NAIRE

- Soit 5 Voitures d'un même Modèle et 6 Designs Testés du même Modèle **OU** 5 Voitures différentes et au moins un Design Testé pour chaque Modèle.
- Pendant la partie, votre performance n'a jamais atteint 20 PP, mais après le décompte final, vous avez terminé avec 50 PP ou plus.

2. LE PDG

- 50 PP ou plus après le décompte final
- 5 Voitures différentes
- Des Designs Testés dont la valeur totale est égale ou supérieure à 30 PP
- 8 Rotations en Réserve ou plus
- 5 Certifications

3. DIRECTEUR D'USINE

- 30 PP ou plus après le décompte final
- 3 Voitures ou plus
- Des Designs Testés dont la valeur totale est égale ou supérieure à 12 PP
- 5 Rotations en Réserve ou plus
- 4 Certifications ou plus

4. SUPERVISEUR ADJOINT

- 15 PP ou plus après le décompte final
- 2 Designs Testés ou plus
- 2 Rotations en Réserve ou plus
- 2 Certifications ou plus

5. STAGIAIRE

- Arriver à la fin de la partie avec 1 PP ou plus !
- 2 Designs Testés ou plus

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Avant de commencer la partie, mélangez les 9 cartes Difficulté et choisissez 2 d'entre elles. Vous pouvez également en choisir un nombre quelconque au lieu de faire un choix au hasard.



1. **Lacerda Certifié** : M. Lacerda utilise les avantages "si certifié" des actions avant même d'être certifié.



2. **Prise de Parole Informelle** : les jetons Prise de Parole acquis par les Collègues (à la Chaîne de Montage et au bout des pistes de formation) confèrent 2 PP au lieu d'un.



3. **Avantage Certifié** : les Collègues marquent les PP indiqués sur la piste de Certification, plus 1 PP (ou 2 PP si "Prise de Parole Informelle" est également en jeu) par jeton Prise de Parole neutre qui leur est dû.



4. **Améliorations Productives** : si un des Collègues place une Pièce sur un emplacement d'Amélioration dont le bonus octroie des PP, le Collègue les gagne (tout autre bonus est toujours ignoré).



5. **Améliorations Optimisées** : si un des Collègues place une Pièce sur un emplacement d'Amélioration octroyant un bonus non-PP, le Collègue marque 1 PP.



6. **Quotas Augmentés** : les Collègues obtiennent un PP supplémentaire (3 PP au total) par Design Amélioré dont ils disposent pendant le décompte de fin de semaine.



7. **Heures Supplémentaires Forcées** : lorsqu'un Collègue devrait avancer sur une piste de formation d'un service dans lequel il est déjà Expert, vous perdez une de vos Rotations de Réserve, le cas échéant.



8. **Suivre les Collègues** : pendant le décompte de fin de semaine, en plus de marquer des points pour leurs Designs, les Collègues marquent également 2/4/6/8 PP (à la fin de la 1^{re}/2^{re}/3^{re}/4^{re} semaine).



9. **La Clause de Résiliation Immédiate** : Si votre nombre de PP atteint zéro à un moment donné (pas seulement après une Réunion ou un décompte de fin de semaine), vous êtes immédiatement licencié et vous avez perdu la partie.



EXTENSION CHARGE RAPIDE

Cette extension offre aux joueurs une série de capacités spéciales permanentes qu'ils peuvent débloquer en payant des Rotations.

Lors de la mise en place, placez 3 jetons Chargeur par joueur + 2 dans une réserve à côté du plateau de jeu. (14 jetons Chargeur dans les parties à 4 joueurs, 11 jetons Chargeur dans les parties à 3 joueurs, 8 jetons Chargeur dans les parties à 2 joueurs).

Chaque joueur reçoit un des quatre plateaux de recharge, qui est placé à côté de son plateau joueur.

Lorsque vous travaillez au Service Administratif, vous pouvez dépenser une Rotation pour prendre un jeton Chargeur de la réserve et le placer sur un emplacement libre de votre choix sur votre plateau recharge. Vous ne pouvez prendre qu'un seul jeton Chargeur par tour. Vous ne pouvez pas faire cette action si votre plateau de recharge est plein.

À la fin de la partie, chaque jeton Chargeur sur votre plateau de recharge vaut 1 PP pour chaque Voiture dans vos garages.

Exemple :

Si vous avez 3 Voitures et 4 jetons Chargeur, vous marquez 12 PP.

Les capacités spéciales disponibles sont les suivantes :

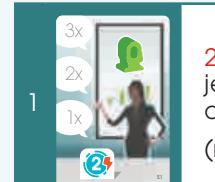


- 1 Chaque fois que vous travaillez en R&D : vous pouvez améliorer 1 Design avec une Pièce Détachée de la réserve.
- 2 Chaque fois que vous travaillez à la Chaîne de Montage : vous n'êtes pas obligé de fournir les Pièces Améliorées avant les pièces non-Améliorées.
- 3 Chaque fois que vous travaillez à la Logistique : vous gagnez 2 Rotations en Réserve au lieu d'une lorsque vous Passez une Commande Kanban.
- 4 Chaque fois que vous travaillez au Bureau d'Études : lorsque vous prenez un Design de la pile centrale, vous gagnez un Livre.
- 5 Chaque fois que vous travaillez au Service Administratif : vous pouvez travailler une Rotation supplémentaire.

EXTENSION CHARGE RAPIDE : MODULES

6 cartes Objectif de Performance :

Mélangez les cartes dans le paquet des Objectifs de Performance et poursuivez comme d'habitude.



2 PP pour chaque jeton Chargeur dont vous disposez. (marquez jusqu'à 3x)



4 PP pour avoir un jeton Chargeur à l'emplacement indiqué. (marquez jusqu'à 1x)

4 Tuiles Objectif Final :

Vous pouvez utiliser une de ces tuiles objectifs à la place d'une tuile objectif final du jeu de base.



6 PP si vous avez au moins 7 Rotations en Réserve.

8 PP si vous avez au moins 4 jetons Chargeur.

7 PP si vous êtes Expert dans au moins 2 services.



8 PP si vous avez 4 Voitures de Modèles différents.

7 PP si vous avez au moins 3 Designs Améliorés pour la même Pièce.

6 PP si vous êtes certifié en Logistique et que vous avez un jeton Chargeur en position 1.



7 PP si vous avez au moins 2 jetons Bon pour Pièces.

6 PP si vous avez des jetons Chargeur en position 2 et 4.

8 PP si vous êtes certifié dans les 5 services..



7 PP si vous avez au moins 2 Livres.

6 PP si vous avez des jetons Chargeur en positions 3 et 5.

8 PP si vous avez au moins 2 jetons Prise de Parole sur votre plateau joueur.

EXTENSION BONUS GARAGE SPÉCIAUX



Dans cette variante, chaque joueur commence avec un bonus différent dans son 5^e garage. Lors de la mise en place, chaque joueur choisit, dans l'ordre, en commençant par le dernier joueur sur la piste de Certification, une tuile

bonus garage spécial.

Placez la tuile dans votre 5^e garage au lieu de la tuile bonus Garage habituelle. Une fois que vous avez une voiture dans le 5^e garage, vous pouvez activer la tuile, puis la retourner. Les tuiles sont décrites ci-dessous.

Lorsque vous les combinez avec la Gestionnaire (variante 2 du livret de règles), vous ne pouvez choisir que l'ordre des 4 premiers bonus de garage. Le bonus garage spécial doit être placé dans le 5^e garage.



Lors d'un prochain tour, améliorez un Design de votre plateau joueur avec une Pièce de la réserve.

Lors d'un prochain tour, prenez une tuile Design. Obtenez le bonus, s'il y en a un.



Lors d'un prochain tour, formez-vous 1 fois dans 2 services différents. Si vous obtenez une certification, procédez normalement.

Marquez la valeur de fin de partie de la voiture que vous avez placée dans ce garage.



Lors d'un prochain tour, vous pouvez effectuer jusqu'à 5 Rotations (au lieu des 4 habituelles).



Placez immédiatement un de vos jetons Prise de Parole (ou un jeton neutre si vous n'en avez pas disponible) sur cette tuile. Une fois que vous l'avez utilisé lors d'une Réunion, retournez la tuile.



OBJECTIFS FINAUX

Dépensez 1 jeton Prise de Parole par objectif que vous souhaitez marquer sur la tuile Objectif final. Chaque joueur peut marquer une fois chaque objectif sur la tuile (plusieurs joueurs peuvent marquer le même objectif). Vous pouvez utiliser des jetons Prise de Parole neutres.

7 PP si vous avez au moins 3 Voitures du même Modèle.	8 PP si vous avez 5 Voitures.	8 PP si vous avez au moins 4 Voitures de Modèles différents.	7 PP si vous possédez au moins 2 Sportives.
6 PP si vous avez des Designs Améliorés pour 3 pièces différentes ou plus.	6 PP si vous avez au moins 4 Designs Améliorés.	7 PP si vous avez au moins 3 Designs Améliorés pour la même Pièce.	8 PP si vous disposez d'au moins 5 Designs Améliorés.
8 PP si vous êtes certifié dans les 5 services..	7 PP si vous êtes certifié dans 4 services.	6 PP si vous êtes certifié en Logistique et à la Chaîne de Montage.	6 PP si vous êtes certifié au Service Administratif.
8 PP si vous possédez au moins 2 Concept Car.	6 PP si vous avez au moins 7 Rotations en Réserve	8 PP si vous avez au moins 2 Citadines.	8 PP si vous possédez au moins 2 SUV.
7 PP si vous possédez au moins 2 Designs Améliorés de Carrosserie.	8 PP si vous avez au moins 3 Livres sur votre plateau joueur.	7 PP si vous avez au moins 2 Designs Améliorés de Batterie.	7 PP si vous possédez au moins deux Designs Améliorés de Transmission.
6 PP si vous êtes certifié en R&D et au Bureau d'Études.	7 PP si vous êtes Expert dans au moins 2 services	6 PP si vous êtes certifié en R&D et en Chaîne de Montage.	6 PP si vous êtes certifié en Logistique et au Bureau d'Études.
8 PP si vous possédez au moins 2 Pick-Up.	7 PP si vous possédez au moins 3 Voitures du même Modèle.	8 PP si vous avez 5 voitures de Modèles différents.	
7 PP si vous avez au moins deux Designs Améliorés pour l'Ordinateur de Bord.	7 PP si vous avez au moins 5 Designs Testés	8 PP si vous avez des Designs Testés pour 5 pièces différentes ou plus.	
6 PP si vous êtes certifié à la Chaîne de Montage et au Bureau d'Études.	7 PP si vous êtes certifié dans 3 services ou moins.	8 PP si vous êtes Expert dans 1 service ou moins.	



ICÔNES DE JEU IMPORTANTES

	1 PP immédiat		Choisissez 2 bonus différents parmi les 4		Design		Jeton Prise de Parole neutre
	1 PP lors du décompte final		Certification		Design Amélioré		Pièce
	Poste de travail avec 3 Rotations		Dépenser 1 Rotation		Design Testé		Bon pour Pièces
	Gagnez 1 Rotation en Réserve		Prendre une Voiture sur la Piste		Prenez un Design de la pioche centrale		Livre

OBJECTIFS DE PERFORMANCE



Vous devez jouer une carte Objectif de Performance de votre main lors d'une Réunion. Vous n'êtes pas obligé de placer un jeton Prise de Parole dessus, mais si vous réalisez les deux dans le même tour, votre jeton Prise de Parole doit être placé sur l'Objectif de Performance que vous avez joué. Après avoir joué votre Objectif de Performance, vous pouvez passer lors de tours suivants de la même Réunion. La Réunion se termine lorsque tous les joueurs passent consécutivement.

CARTE	DESCRIPTION	CARTE	DESCRIPTION	CARTE	DESCRIPTION
1		15		28	
2		16-18		29	
3-7		19-21		30	
8-13		22-26		31	
14		27		32	

CERTIFICATIONS



RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT (R&D)

Une fois que vous êtes certifié dans ce service, retirez le Cadenas de la tuile Double-Amélioration sur votre plateau joueur. Vous avez maintenant la possibilité **à usage unique** de **doubler l'amélioration d'un Design** quand vous terminez la **tâche Améliorer un Design** (page 15 du livret de règles).



CHAÎNE DE MONTAGE

Le fait d'être certifié à la Chaîne de Montage **déverrouille le 5^e garage** sur votre plateau joueur. Bien que ce garage soit déverrouillé par la certification à la Chaîne de Montage, vous n'en profiterez que lorsque vous y placerez une voiture.



LOGISTIQUE

- Vous pouvez stocker une Pièce Détachée supplémentaire sur votre plateau joueur.
- Vous pouvez compléter la **tâche Recevoir un Bon pour Pièces** (page 11 du livret de règles).



BUREAU D'ÉTUDES

- Vous pouvez placer un Design supplémentaire sur votre plateau joueur.
- Vous pouvez remplir la **tâche Choisir un Design Avancé** (page 10 du livret de règles).



SERVICE ADMINISTRATIF

La certification au Service Administratif vous permet d'avoir un jeton Prise de Parole supplémentaire sur votre plateau joueur.