

# Automania

**Auteurs** : Kristian A. Øtsby & Kenneth Minde

**Illustrations** : Gjermund Bohne

P1

## Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez le *pion noir de manche* sur la première case de la piste des manches.
3. Triez les *billets de banque* et placez-les à côté du plateau de jeu.
4. Triez les 72 tuiles d'usine selon leur dos (A et B) et mélangez chaque pile séparément. Placez-les sur le plateau de jeu : 16 dans la zone d'action et 2 en-dessous du bureau des ventes.  
Les tuiles A et B restantes sont placées à côté du plateau de jeu.
5. Formez une pile avec les 10 ouvriers neutres que vous placez à côté du plateau de jeu.

« *Marché Nord américain* »

« *Marché Européen* »

6. Mélangez les 10 tuiles de demande. Placez une tuile face visible sur chaque case des deux zones de demandes du marché (si les deux marchés sont identiques, mélangez à nouveau les tuiles).

*Demandes en attente*

*Demandes actives*

7. Mélangez les 16 cartes de contrat sans un 'S' et formez une pile, face cachée, que vous placez à côté du plateau de jeu. Les 3 premières cartes sont révélées et placées face visible à côté de cette pile. Cela forme la zone d'exposition.

P2

8. Chaque joueur choisit une couleur et prend :

**\*1 plateau d'usine** (*utilisez le côté A dans le jeu de base*)

**\*7 tuiles de voiture** (*3 voitures de ville, 2 voitures familiales, 2 voitures de sport*)

**\*6 ouvriers**

**\*1 disque pour l'ordre du tour des joueurs**

Placez au hasard les disques d'ordre du tour des joueurs sur la piste d'ordre et donnez à chaque joueur les tuiles d'ordre triangulaires correspondantes.

**\* Un jeton de score** (*voiture en bois*)

Les jetons de score sont placés sur les cases de la piste de score qui correspondent à l'ordre du tour de chaque joueur (c'est-à-dire que le 1er joueur place sa voiture sur la case 1, le 2ème joueur place sa voiture sur la case 2 et ainsi de suite). Lorsqu'un joueur marque des points de victoire pendant la partie, avancez son jeton de score sur la piste.

**\*L'argent de départ**

Le premier joueur dans l'ordre du tour des joueurs prend 6 billets, le 2ème en prend 7, le 3ème en prend 8 et le 4ème joueur en prend 9. Vous pouvez garder votre argent caché (aux autres joueurs) pendant la partie.

**\*1 carte de contrat de départ**

Mélangez les 4 cartes de contrat marquées d'un « S » et distribuez-en 1 à chaque joueur. Les cartes inutilisées sont retirées du jeu. Les deux tuiles ovales de voiture sont remises dans la boîte de jeu – Elles ne sont utilisées que dans le jeu avancé qui est décrit à la fin des règles.

Chaque sorte de voiture a sa propre chaîne de montage.

### **But du jeu :**

Chaque manche commence par une **PHASE D'ACTION** pendant laquelle les joueurs utilisent leurs ouvriers pour prendre des tuiles pour leur usine et pour produire des voitures. Les voitures produites sont placées sur les bateaux, se dirigeant ainsi vers un des deux marchés. Lorsque tous les joueurs ont passé leur tour lors de la phase d'action, la **PHASE DES VENTES** peut commencer. Dans l'ordre de leur popularité, les voitures sont acheminées sur les marchés et elles sont vendues contre de l'argent et des points de victoire. Le joueur qui a le plus de points de victoire après 4 manches est déclaré vainqueur.

## **LA PHASE D'ACTION**

Les joueurs jouent chacun leur tour, comme indiqué sur la piste d'ordre du tour de jeu. Chaque joueur doit : soit réaliser une action soit passer, et c'est ensuite au joueur suivant de jouer. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour.

Pendant votre tour, vous devez réaliser une des actions suivantes :

- a) Réaliser une action** (choisissez une case action, prenez une tuile et réalisez l'action).
- b) Passer** (choisissez un bureau de ventes et ensuite passez votre tour dans la phase d'action).

P3

### **A) Réaliser une action**

Pour réaliser une action, tout d'abord placez des ouvriers sur une des 9 cases action. Si la case est vide, placez 1 de vos ouvriers dessus. Si vous voulez utiliser une case d'action qui est occupée par les ouvriers d'un autre joueur, vous devez placer 1 ouvrier de plus que le nombre d'ouvriers déjà présents. Les ouvriers qui sont déjà sur une case sont rendus à leur propriétaire, qui peut à nouveau les utiliser lors de son tour.

**Important :** Vous n'êtes pas autorisé à choisir une case action avec vos propres ouvriers dessus. Si vous voulez utiliser à nouveau cette même case, vous devez attendre qu'un autre joueur vous rende vos ouvriers.

Lorsque vous utilisez une case de production spéciale (dans un coin), vous réalisez immédiatement l'action comme décrit sur la page suivante des règles (ne prenez pas de tuiles). Cependant si vous choisissez une des cases action du haut ou sur la gauche de la zone des actions, vous devez prendre une tuile de la rangée/colonne de la case choisie avant de réaliser l'action. S'il n'y a pas de tuiles disponibles dans la rangée/colonne, vous ne pouvez pas choisir cette case action.

Lorsque vous prenez une tuile, la tuile choisie doit : soit être placée dans votre usine, soit être défaussée. Dès qu'elle a été placée, une tuile ne peut plus être retirée, mais elle pourra être remplacée par une autre tuile : les tuiles de machines peuvent être remplacées par n'importe quelles autres tuiles de machines, alors que les tuiles d'esthétique et les tuiles de manager ne peuvent être remplacées que par des tuiles de manager et d'esthétique affichant la même image (le même portrait ou la même partie d'esthétique).

Toutes les tuiles qui sont remplacées, sont retirées du jeu et elles sont remises dans la boîte de jeu.

**Remarque** : Pour choisir une action de production de voiture, vous devez être capable de payer la voiture (voir page suivante).

*Le joueur jaune choisit une case d'action avec un ouvrier bleu. Il place 2 de ses ouvriers sur la case action, il rend l'ouvrier bleu au joueur bleu. Le joueur jaune prend la tuile du compteur de vitesse et il produit une voiture familiale.*

**Conseil** : Lorsque vous utilisez des ouvriers neutres, placez-les avec au moins un des ouvriers de votre couleur car cela vous permettra de vous souvenir qu'ils vous appartiennent.

### Placer des tuiles

Les **tuiles de manager** sont placées sur les cases de bureau. Chaque bureau indique qu'une taxe supplémentaire doit être payée la première fois que vous utilisez ce bureau.

Lorsque vous gagnez une tuile d'argent / de points de victoire, prenez la somme indiquée de billets / de points de victoire et ensuite défaussez la tuile (remettez-la dans la boîte de jeu).

Chaque **tuile d'esthétique** doit être placée au-dessus d'une des trois voitures et elle contribuera à la popularité de toutes les voitures de ce type que vous produirez. Vous pouvez ajouter une deuxième ou une troisième tuile d'esthétique à une voiture tant que les tuiles montrent des esthétiques différentes (par exemple, vous ne pouvez pas ajouter deux ailerons à une voiture). Lorsque vous ajoutez une deuxième ou une troisième tuile d'esthétique à une voiture, vous devez payer une taxe de 1 ou 2 billets comme indiqué en haut à droite des plateaux d'usine.

Les **tuiles des machines** sont placées sur une des six cases blanches. Cela donnera les caractéristiques de vos voitures qui seront nécessaires pour satisfaire aux demandes du marché.

**Remarque** : Si vous recouvrez une étoile préimprimée sur une chaîne de montage, cette étoile ne sera plus appliquée lorsqu'une voiture sera produite.

P4

Après que vous avez pris et placé une tuile, vous réalisez enfin l'action de la case d'action que vous avez choisie. Cette action sera soit de produire une voiture ou de piocher une carte de contrat.

### Produire une voiture

Si vous avez choisi une action de production, vous devez payer le coût indiqué et vous devez produire le type de voiture indiqué. Si vous utilisez une case de coin, vous choisissez quel type de voiture vous voulez produire et vous payez le prix correspondant (1 pour une voiture de ville, 2 pour une voiture familiale, 3 pour une voiture de sport).

Sur votre plateau d'usine, vous avez une chaîne de production pour chaque type de voiture. Choisissez vers lequel des deux marchés vous voulez envoyer votre voiture. Ensuite, comparez les tuiles de demandes de ce marché avec les symboles sur toutes les tuiles de machines qui composent la chaîne de montage de la voiture que vous voulez

produire. Chaque demande qui est remplie par une tuile de machine qui correspond sur votre chaîne de montage vaut de 2 à 4 étoiles (popularité). Ajoutez ceci à toutes les étoiles visibles le long de la chaîne de montage, sur les tuiles de manager et sur toutes les tuiles d'esthétique que vous avez pour ce type de voiture.

Le nombre total d'étoiles correspond au score de popularité de la voiture. Placez une tuile de voiture sur la case de bateau correspondante, au-dessus du marché choisi. Si la case de bateau qui correspond au score de popularité de la voiture est occupée, vous devez placer la voiture sur une case vide de valeur inférieure.

**Bonus du bateau** : Si la tuile de votre voiture est placée sur un bateau avec une médaille d'or, marquez immédiatement le nombre de points de victoire inscrit.

**Double demandes** : Si un marché affiche deux demandes actives identiques, vous avez besoin de deux tuiles correspondantes dans votre chaîne de montage si vous voulez marquer des points pour les deux demandes. Si vous avez seulement une tuile, vous marquez seulement une des deux demandes (la plus élevée).

**Voiture haut de gamme** : Si vous produisez une voiture qui a une popularité de 18 ou plus, la voiture est immédiatement envoyée sur le marché et vendue. Choisissez la récompense d'une des cases de vente du marché choisie (reportez-vous à la partie Phase des ventes) et ensuite remettez la voiture dans votre usine. Cette vente ne compte pas pour votre limite de ventes lors de la phase de ventes de ce tour.

*1. Choisissez un marché et comparez les tuiles de machine avec les tuiles de demandes du marché.*

*2. Calculez le score de popularité et placez la voiture sur un bateau.*

*Si la case étoile est occupée, placez la voiture sur un nombre libre moins élevé.*

Vous pouvez reprendre une de vos voitures présente sur un bateau à n'importe quel moment. Si vous manquez d'une sorte de voiture, vous pouvez donc reprendre une voiture de cette sorte pour pouvoir la produire à nouveau. Même si vous ne pouvez pas placer une voiture sur un bateau, vous devez toujours payer pour la production de cette voiture.

**Remarque** : Lorsque vous produisez une voiture, vous pouvez choisir délibérément de placer la voiture sur une case libre du bateau et de valeur inférieure.

P5

### **Piocher une carte de contrat**

Lorsque vous choisissez cette action, vous devez soit prendre une des cartes face visible dans la zone d'exposition, ou alors vous devez prendre une carte de la pioche. Lorsque vous prenez une carte de la zone d'exposition, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche.

**Situation spéciale** : S'il n'y a plus de cartes, marquez 1 point de victoire au lieu de prendre une carte.

Lorsque vous produisez une voiture, vous ne pouvez jouer qu'une seule de vos cartes de contrat si la voiture produite remplit toutes les conditions décrites sur la carte. Montrez la carte aux autres joueurs, placez-la ensuite face cachée sous votre plateau d'usine. Elle vous rapportera des points à la fin de la partie. Lorsque vous jouez votre carte de contrat

de départ vous gagnez immédiatement 3 billets.

**Remarque :**

- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte de contrat à chaque fois que vous produisez une voiture.
- Tant que la voiture remplit les conditions, vous pouvez jouer la carte de contrat, même si, à cause d'un manque de place, vous êtes forcé de placer la voiture sur une case inférieure du bateau.

*Pour pouvoir jouer cette carte vous devez produire une voiture de ville qui a une caractéristique de bagages et un score de popularité d'au moins 6.*

*Pour pouvoir jouer cette carte, vous devez produire une voiture (de n'importe quelle sorte) qui doit avoir une tuile aileron et qui aura un score de popularité d'au moins 8.*

**Sponsor et cases marketing**

Ces cases peuvent être utilisées par n'importe quel nombre d'ouvriers venant de n'importe quel nombre de joueurs. Les ouvriers qui sont ici ne sont pas remplacés et un joueur peut utiliser la case plusieurs fois de suite.

**Case sponsor :** À n'importe quel moment pendant votre tour (en plus de réaliser une action ou de passer votre tour), vous pouvez placer des ouvriers sur cette case pour prendre 1 billet par ouvrier placé.

**Case marketing :** Lorsque vous produisez une voiture (juste avant de la placer sur le bateau), vous pouvez placer des ouvriers sur cette case pour augmenter la popularité de votre voiture de 1 pour chaque ouvrier placé. Cela peut aussi vous aider à remplir les conditions d'une carte de contrat.

*Prenez 1 billet par ouvrier que vous avez placé sur la case de sponsor.*

*Placez un/des ouvrier/s sur la case marketing pour améliorer la popularité de la voiture qui est produite.*

**B) Passer et choisir le bureau de vente**

**Au lieu de réaliser une action,** vous pouvez passer. Quand vous avez passé, vous ne pouvez plus revenir en jeu – et vous ne pouvez plus utiliser les ouvriers qui vous ont été rendus après que vous avez passé.

Lorsque vous passez, placez les ouvriers restants sur la case de sponsor et prenez 1 billet par ouvrier placé. Prenez ensuite votre marqueur d'ordre du tour de jeu et placez-le sur un *bureau de vente* libre. Le bureau de vente choisi détermine combien de voitures vous allez pouvoir vendre pendant cette manche ainsi que votre ordre de tour de jeu pour la manche suivante. Ils peuvent aussi procurer un bonus qui vous est donné immédiatement quand vous choisissez le bureau des ventes. (Reportez-vous à la partie Bureaux des Ventes).

P6

**PHASE DE VENTE**

Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase de ventes commence. Pendant cette phase les joueurs peuvent vendre leurs voitures pour de l'argent et/ou des points de prestige.

Tout d'abord résolvez le **marché nord américain** :

Commencez par la voiture qui a le score de popularité le plus élevé. Le joueur qui possède cette voiture doit maintenant décider s'il vend cette voiture ou s'il passe et laisse la voiture sur le bateau. Si la voiture est vendue, le propriétaire de la voiture la place sur une case de vente libre sur le marché nord américain et il prend la récompense indiquée dans cette case. Continuez ensuite avec la voiture qui a le deuxième score de popularité le plus élevé, le propriétaire de cette voiture doit décider s'il la vend. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les voitures du marché nord américain aient eu une chance d'être vendues.

Ensuite résolvez le **marché européen** de la même manière, en commençant par la voiture qui a le plus grand nombre d'étoiles.

Les cases les plus en haut de chaque marché ne sont pas limitées à une voiture par manche – n'importe quel nombre de voitures peut être vendu vers ces cases. Les voitures qui n'ont pas été vendues, restent sur les bateaux jusqu'à la prochaine manche.

**Important** : Chaque joueur ne peut pas vendre plus de voitures que son bureau de ventes lui permet et cette limite est valable pour **les deux marchés ensemble**.

**Remarque** : Avoir un manager des ventes vous permettra de vendre plus de voitures (voir la partie **Tuiles**).

*La voiture de sport jaune est vendue en premier et le joueur jaune choisit la case de vente avec les 6 billets. Ensuite, la voiture de ville rouge est vendue. La voiture familiale jaune est en troisième position, mais le joueur jaune décide de passer et il laisse la voiture sur le bateau. Enfin, la voiture familiale bleue est vendue.*

**Règles spéciales pour les ventes dans une partie à 2 joueurs :**

**Dans chaque marché, une seule voiture dans chaque rangée peut être vendue !**  
*N'importe quel nombre de voitures peut toujours être vendu dans la case du haut.*

**Exemple pour une partie à 2 joueurs :**

*Comme une voiture a déjà été vendue dans la rangée la plus basse, le joueur rouge ne peut vendre que dans une des cases de la seconde rangée.*

### **Nouvelle manche**

Après la phase de vente, préparez-vous pour la manche suivante :

- Avancez le jeton de manche sur la case suivante.
- Le joueur qui est le plus en retard sur la piste de score (s'il y a égalité pour le moins de points, c'est le joueur à égalité qui a choisi le bureau de vente avec le plus petit nombre) qui choisit quelles tuiles de demande en attente doivent être avancées sur la première case active de chaque marché. Le joueur doit avancer les tuiles en attente qui sont dans la même position (droite/gauche) dans les deux marchés, mais le joueur doit choisir si les deux tuiles de droite avancent ou si ce sont les deux tuiles de gauche. Les tuiles actives de demande sont poussées d'une case vers le bas, et la tuile qui quitte le marché est placée dans une case d'attente vide du marché opposé.

*Le joueur jaune choisit de faire avancer les tuiles en attente de droite sur chaque marché.*

*Les tuiles de demandes sont glissées vers le bas et les tuiles qui quittent le marché (la tuile de vitesse et de bagage) vont sur les cases libres du marché opposé.*

- Retirez toutes les voitures des cases de vente et rendez-les à leur propriétaire (*les voitures sur les bateaux restent en place !*).
- Retirez toutes les tuiles d'usine restantes sur le plateau de jeu (les tuiles dans les usines des joueurs restent à leur place).
- Placez ensuite 18 nouvelles tuiles, face visible sur le plateau de jeu : 16 dans la zone des actions et 2 en-dessous des bureaux des ventes (utilisez les tuiles A pour la manche 2 et les tuiles B pour les manches 3 et 4).
- Déplacez les marqueurs de tour des joueurs sur les cases d'ordre de tour des joueurs, dans l'ordre donné par les bureaux de vente. Chaque joueur prend ensuite la tuile d'ordre du tour de jeu qui correspond à sa nouvelle place dans l'ordre du tour des joueurs.
- Tous les joueurs reprennent leurs ouvriers qui sont sur le plateau des actions. Les joueurs qui ont des tuiles de manager d'équipe dans leur bureau, s'assurent qu'ils ont le nombre d'ouvriers neutres qui est égal à ce qui est indiqué sur ces tuiles.

P7

### **Fin de la partie**

Après la phase des ventes de la quatrième manche, la partie est terminée. Les joueurs peuvent maintenant calculer leur score final.

Chaque voiture restant sur le marché nord américain est vendue pour 1 billet.  
Chaque voiture restant sur le marché européen est vendue pour 1 point de victoire.

Les médailles d'argent sur les cartes de contrat validées et sur les tuiles que les joueurs ont dans leur usine valent 1 point de victoire chacune.

Les joueurs comptent maintenant l'argent qu'ils leur restent :

Le joueur auquel il reste le plus d'argent marque 10 points de victoire, le second avec le plus d'argent marque 6 points de victoire et le troisième joueur qui a le plus d'argent marque 3 points. C'est-à-dire que dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui a le plus d'argent marquera 10 points et l'autre joueur en marquera 6.

Égalités : Si deux joueurs ou plus sont à égalité, soit pour le reste de l'argent ou pour le score final, l'égalité est résolue en faveur du joueur qui a le plus petit nombre inscrit sur le bureau de ventes (c'est-à-dire que c'est le joueur qui aurait dû être le premier joueur dans l'ordre du tour pour la manche suivante).

*Exemple : Rouge a 12 en argent, bleu et jaune ont 7 et vert a 3. Rouge marque 10 points. Bleu et jaune sont à égalité mais bleu a le bureau de ventes avec le nombre le plus bas, par conséquent bleu marque 6 points et jaune marque 3 points.*

### **RÈGLES AVANCÉES**

Dès que les joueurs se sont familiarisés avec le jeu, vous pouvez vous mettre d'accord pour jouer avec les faces B des plateaux d'usine. Pendant la mise en place, choisissez d'abord l'ordre des joueurs. Ensuite, en commençant par le dernier joueur et dans le sens

inverse de l'ordre du tour des joueurs, chaque joueur, chacun son tour, va prendre un plateau d'usine et il le place devant lui avec la face B visible. Chaque plateau fournit à son propriétaire un pouvoir spécial :

**Sumato** – *bon marché et classe* : Avant que la partie ne commence, prenez la tuile ovale avec la voiture de ville verte. Cela compte pour une tuile de voiture de ville supplémentaire. Votre chaîne de montage est organisée de manière un peu différente que celles des autres joueurs : la machine en bas à gauche dans votre usine appartient à vos voitures de ville, pas à vos voitures de sport. Cela signifie que vos voitures de ville peuvent être mieux équipées.

**Elon** – *celle-ci va jusqu'à onze* : Avant que la partie ne commence, prenez la tuile ovale avec la voiture électrique jaune. Lorsque vous produisez une voiture (de n'importe quelle sorte), vous pouvez choisir d'utiliser cette tuile au lieu de la tuile de voiture habituelle. Si vous le faites, la voiture produite gagne un à son score de popularité. La voiture électrique est placée sur les bateaux et elle est vendue sur les marchés comme n'importe quelle autre voiture.

**Miao** – *Nous copions seulement les meilleurs* : Une fois pendant chaque phase de ventes, lorsque vous vendez une de vos voitures, vous pouvez la placer sur une case de ventes occupée par la voiture d'un autre joueur. Cela s'appelle « copier ». Pour pouvoir copier, les deux voitures doivent être de la même sorte, c'est-à-dire qu'une voiture familiale ne peut être copiée que par une autre voiture familiale. Vous ne pouvez pas copier vos propres voitures ni la voiture électrique du joueur Elon.

**OPO** – *Les bureaux sont ouverts* : Vous avez de la place pour engager jusqu'à 6 managers. D'un autre côté, vous devez payer des taxes plus élevées pour les tuiles d'esthétique.

Les auteurs du jeu souhaiteraient remercier toutes les personnes qui ont testé ce jeu, et en particulier Eilif Svensson, James David Tandy, Jason Woodburn, Inger Johanne Berg, Aasmund Kaldestad, the Hjerlmervik family, Chris Sposato, Henrik Larsson, Ronny Eftevåg, Kirsten Heitmann, Carl Gustav Lind, Morten André Moen, Jan Steinskog, Helge Rege Gårdsvoll, Kanutte Huse, Tor Helge Huse, Lars Erik Antonsen, Aleksander Dye, Aleksander Castberg, Lars Sandvold Schee, Paul Sørensen, Kenneth Hestvik, Anders Tangerud, Atle Arntzen, Tor Edvin Dahl, Dag Jacobsen, Richard Scharnke, Jesper Marcussen, Jan-Erik Hov, Jørgen Kjøge Brunborg-Næss, Johanne Gamre–Van Heesch.

P8

## LES TUILES

### **Tuiles des managers** (*placées sur les cases des bureaux*)

- Chaque manager des recherches augmente la popularité de chaque nouvelle voiture produite.
- Chaque chef de l'équipe commerciale vous permet de vendre une voiture supplémentaire pendant la phase de ventes.
- Pour chaque directeur général, vous gagnez 1 billet supplémentaire pour tous les ouvriers que vous placez sur la case sponsor.



-Lorsque vous prenez un chef d'équipe, prenez immédiatement le nombre d'ouvriers neutres indiqué dans la réserve.

**Remarque** : Les tuiles de manager dans la pile B ont une répartition différente de ces effets.

**Taxe** : Vous devez payer un coût supplémentaire la première fois où vous utilisez certaines cases de bureau.

**Remarque** : Vous pouvez avoir plusieurs managers de la même sorte dans des bureaux différents.

**Remplacer** : Une tuile de manager ne peut être remplacée que par une autre tuile de manager de la même sorte (les deux tuiles doivent avoir le même portrait). Vous ne payez pas de taxes pour le bureau lorsque vous remplacez une tuile. La tuile remplacée est défaussée et remise dans la boîte de jeu.

**Remarque** : Si vous remplacez un chef d'équipe avec un ouvrier par un chef d'équipe qui a deux ouvriers, vous prenez seulement un seul nouvel ouvrier.

**Tuiles de machine** (placées sur les cases de la chaîne de montage)

- Les tuiles de machine améliorent le score de popularité d'une voiture, si elles correspondent à une tuile de demande dans le marché.

- Augmente le score de popularité de la voiture produite, de deux.

**Remplacer** : Lorsque vous prenez une nouvelle tuile de machine, vous pouvez l'utiliser pour remplacer une nouvelle tuile de machine.

**Tuiles d'esthétique** (placées au-dessus d'un type de voiture).

- Améliore le score de popularité de la voiture. Chaque type de voiture peut avoir jusqu'à trois tuiles d'esthétique, tant que les tuiles sont de sortes différentes (aileron, silencieux, dés).

**Taxe** : Lorsque vous placez la deuxième ou la troisième tuile d'esthétique au-dessus d'une voiture, vous devez payer 1 ou 2 billet(s) supplémentaire(s).

**Remplacer** : Une tuile d'esthétique ne peut être remplacée que par une autre tuile d'esthétique de la même sorte. Vous ne payez pas de taxes lorsque vous remplacez une tuile.

**Tuiles argent / points de victoire**

Prenez le nombre de billets/points de victoire indiqué et ensuite défaussez la tuile.

## LES BUREAUX DE VENTES

Vous pouvez vendre 2 voitures pendant la phase de ventes.  
Vous serez 1er dans l'ordre du tour de jeu du prochain tour.

Vous pouvez prendre une des deux tuiles qui se trouvent sous les bureaux de ventes. Les

taxes pour utiliser les bureaux ou pour prendre des tuiles d'esthétique doivent être payées comme d'habitude. Vous pouvez vendre 2 voitures pendant la phase de vente et vous serez 2ème dans l'ordre du tour de jeu.

Prenez une carte de contrat de la zone d'exposition. Vous pouvez vendre trois voitures pendant la phase de ventes et vous serez troisième dans l'ordre du tour de jeu.

Vous pouvez vendre autant de voitures que vous le souhaitez pendant la phase de ventes et vous serez dernier dans l'ordre du tour de jeu.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant