

# AUTOMOBILE Aide de jeu - Le Nain Brillard

## Préparation

- Fournir à chaque joueur un lot de couleur et 2000\$
- Fournir des cubes R&D à chaque joueur : si 3 joueurs = 5 cubes; 4j = 4; 5j= 3.
- Mettre les tuiles Demande dans le sac.
- Mettre à côté du plateau tous les cubes Perte, R&D restants et Usine fermée, et trier les billets par valeur.
- Préparer le Tableau des décisions de la Direction : 1 Usine fermée, 1 marqueur Pub sur chaque case et 2/1/1 marqueurs Ristourne.
- Placer les Personnages et leurs cubes R&D.
- Placer un marqueur noir sur la piste des tours et un autre sur la piste Phase de tour.
- Choisir un premier joueur et placer les marqueurs de chaque joueur sur la piste Ordre du tour.

## Tour de jeu

- 1) Piocher des tuiles Demande** (voir piste des Tours) : 1er tour / 1 tuile Demande; 2e-3e-4e tours / 2 tuiles.
- Selon l'ordre de tour, chaque joueur choisit un Personnage en plaçant son pion Joueur sur la case du Personnage et en prenant la tuile du Personnage.
- 2) Sélectionner les Personnages :**
- KETTERING** : ne fournit que les 3 cubes R&D.
  - DURANT** : construire immédiatement et normalement une Usine; le cube R&D peut être utilisé immédiatement.
- Un nouvel ordre de tour est déterminé en partant du haut vers le bas.
- 1 ou 2 Usines sur une case Production vide ou ayant déjà des usines du même joueur.  
**Sauf si tuile Usine Fermée.**
- a) Construire des Usines** en payant le coût de la case Production **ou une Usine de pièces détachées** pour 500\$ :
- Possibilité de construire après la case Production utilisée la plus avancée en payant en cubes R&D (1/3/6/10/15/ etc).  
3 usines et 1 usine de pièces détachées max par cases Production.
- b) Placer des vendeurs** : Placer jusqu'à 3 pions Vendeur sur l'une des grandes cases (pas de contraintes).
- c) Prendre des cubes R&D** : prenez jusqu'à 2 cubes dans la réserve (pas de contraintes).
- Chaque joueur choisit une seule action à chaque manche;
- 3) Actions des joueurs (3 manches) :**
- Possibilité de choisir la même action qu'une manche précédente; Possibilité de faire jusqu'à 2 Emprunts de 500\$.
- d) Produire des voitures :**
- Produire le minimum selon le nb d'usines sur chaque case Production (Possibilité de pas faire produire des cases Productions).  
Payer le coût par voiture selon la classe et la présence d'une usine de pièces détachées.  
Placer un jeton par voiture produite sur la case Production.  
**Un joueur ne peut pas produire plus de 28 voitures par tours (sur les 3 manches).**
- e) Fermer des usines sur une case Production :**
- Récupérer toutes les usines d'une case Production.  
Prendre une somme d'argent équivalente au coût de construction de chaque usine moins 100\$.  
Placer une tuile Usine fermée sur la case Production (pas de limite sur le plateau; prendre une tuile sur une case Production plus basse si nécessaire)..  
Laisser les voitures produites (qui peuvent être vendues plus tard).
- FORD** : à son tour de jeu, avant ou après l'action principale, possibilité de construire une Usine ou une Usine de pièces détachées.
- 4) Vendre des voitures via Howard :**
- Le joueur ayant choisi **HOWARD** doit vendre jusqu'à deux voitures, depuis n'importe quelle case Production (même différentes), au prix le plus élevé.

<b>5) Vendre des voitures via des vendeurs :</b>	Selon l'ordre du tour, chaque joueur doit vendre une Voiture via un Vendeur.	Répéter cette manoeuvre jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé tous leurs Vendeurs.	
		Déplacer 1 tuile Vendeur sur l'une des petites cases vides.	Au niveau de la <b>même classe</b> ou sur une classe d'un <b>seul cran</b> inférieur ou supérieur.
		Déplacer une tuile Voiture depuis une case Production de classe correspondante vers la Salle des ventes correspondante au revenu le plus fort.	
		Retirer les Vendeurs inutilisés et prendre 1 cube Pertes par Vendeur.	
		Collecter l'argent selon les Salles des ventes.	
<b>6) Décisions de la Direction :</b>	Selon l'ordre du tour, chaque peut choisir une Décision en fonction des marqueurs disponibles sur le plateau jusqu'à ce que tous les joueurs passent.	<b>a) Fermer une case Production :</b> prendre la tuile Usine fermée et appliquer les mêmes règles que l'Action Fermer des usines.	
		<b>b) Acheter un marqueur Publicité :</b>	Acheter un seul marqueur Publicité en commençant par le premier pion (2 R&D). Placer le marqueur Pub sur une case Production avec des Voitures. Un seul marqueur Pub par case Production.
		<b>c) Prendre jusqu'à 2 marqueurs Ristourne.</b>	Prendre 2 ou 1 marqueurs Ristourne et placer-les sur la même case Production avec des Voitures (sauf Haut de gamme). L'action est possible qu'une seule fois par joueur et par tour.
		<b>d) Passer :</b> placer son pion Joueur depuis la case Personnage vers la première place disponible de la piste Ordre du tour.	
<b>7) Vendre des voitures via les tuiles Demande :</b>	Commencer la vente de Voitures par la case Production la plus avancée.	Révéler les tuiles Demande piochées.	
		Les placer selon les conditions du tour (voir Piste du tour) : 1er tour / classe Moyenne ; 2e tour Min sur Grand Public et Max sur Moyenne; 3e et 4e tour Min sur Moyenne et Max sur Grand Public, et piocher une tuile Demande pour Haut de gamme.	
		Additionner les tuiles de Demande sur chaque gamme (les 2 cases Ventes).	
		+1 Voiture vendue pour chaque marqueur Publicité ou Ristourne.	
		Si au moins un marqueur Ristourne, Voitures vendues au plus bas prix.	
<b>8) Pertes et intérêts des emprunts :</b>	Poursuivre les ventes dans le sens inverse des cases Production jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de tuiles Demande ou de Voitures à vendre. Prendre un pion Perte pour chaque Voiture produite non vendue.	Infliger des cubes Pertes en fonction de la position des usines des joueurs pour chaque classe (1ère usine / 0 cube Perte; 2e/1cP; 3e/2cP; etc); Compter les Usines fermées.	
		<b>SLOAN</b> : défausser la moitié des cubes Perte (arrondi au supérieur).	
		<b>CHRYSLER</b> : défausser un nombre de cubes Perte correspondant au tour en cours.	
		Payer pour chaque cube Perte en fonction du tour (voir Piste du tour).	
		Conservé les cubes Perte.	
<b>9) Fin du tour</b>	Payer 50\$ pour chaque Emprunt.	Retirer toutes les tuiles Demande et les remettre dans le sac.	
		Remettre les tuiles Persos sur leurs cases respectives et les compléter de cubes R&D.	
		Remplir le tableau des Décisions de la direction.	

### Décompte final :

Valoriser chaque Usine et Usine de pièces détachées sur le plateau.

Rembourser les Emprunts pour 600\$

Victoire pour le joueur le plus riche (le premier dans le tour de jeu si égalité).