AUTOBAHN

par Fabio Lopiano & Nestore Mangone

Introduction

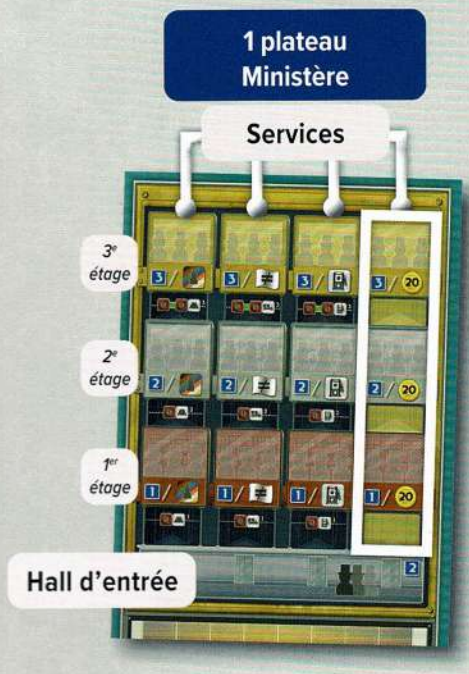
Dans ce jeu pour 1 à 4 joueurs, vous incarnez un directeur général au sein de l'organisation chargée du développement du réseau fédéral d'autoroutes en Allemagne, les Bundesautobahnen, au cours de plusieurs périodes allant de la fin de la Seconde Guerre mondiale jusqu'à aujourd'hui.

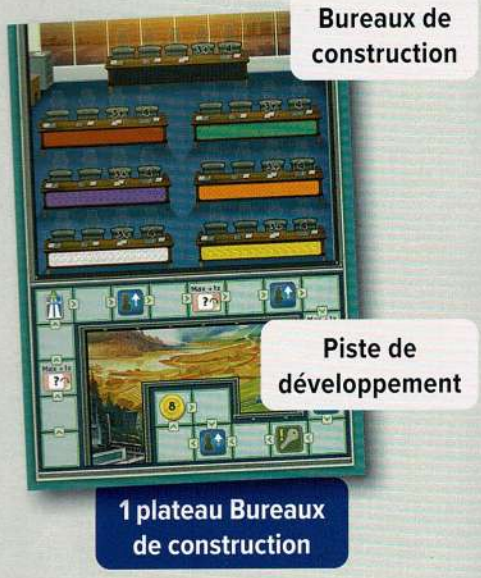
En contribuant au développement des autoroutes, vous gagnerez des postes dans différents bureaux de construction et, à mesure que le jeu progressera, certains de vos employés grimperont les échelons dans différents services du ministère des Transports.

Ils pourront même accéder à des postes très prestigieux ! À la fin du jeu, le joueur dont les employés occupent les postes les plus prestigieux remportera la victoire.

En plus de construire des routes, vous superviserez le transport de marchandises de l'Allemagne aux pays voisins et la construction de stations-service, ce qui pourra accroître votre budget disponible et vous offrir plus de chances de promotion.

Matériel





6 plateaux Livraison

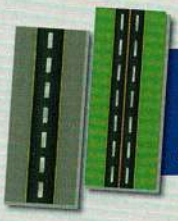
41 cartes :

7 cartes Itinéraire

20 cartes Action améliorées

14 cartes Action avancées

97 tuiles :



52 tuiles Route
(double-face : route à 1 voie / route à 2 voies)

5 barrages routiers

40 bonus

152 jetons :

16 jetons Marchandise
4 électroménagers, 4 voitures, 4 produits chimiques, 4 médicaments

38 jetons Livraison

57 éléments joueur en 4 couleurs :

1 plateau joueur

4 tuiles Action

25 employés

7 cartes Action de base

8 stations-service

9 jetons Clé

1 jeton Développement

2 camions

34 jetons Ville
(double-face : 16 × 2/4, 16 × 6/8, 2 × 10/12)

64 pièces de DM (deutschemark)
(valeurs disponibles : 1, 3, 5, 10 et 20)

Inclus dans toutes les copies d'Autobahn

Pour les règles du mode solo, voir page 16

Pour les règles et le matériel bonus réservé à l'édition Kickstarter, voir page 25

Inclus dans l'édition Kickstarter Autobahn

Pour les règles et le matériel de l'extension Vin, voir page 22

Pour les règles et le matériel de l'extension Embouteillages, voir page 23

Pour les règles et le matériel de l'extension Aires de repos, voir page 24

Mise en place

Plateaux et jetons

1 Placez le **plateau principal** au milieu de l'espace de jeu, et les **plateaux Ministère et Bureaux de construction** à côté.

2 Placez l'ensemble des **tuiles Route**, des **jetons Marchandise**, des **jetons Livraison**, des **jetons Ville** et des **pièces de DM** à proximité des plateaux pour former une réserve commune.

3 Mélangez les **tuiles bonus** face cachée, et disposez-les comme suit :

- Placez toujours une tuile face visible sur chacun des 11 **emplacements de bonus de construction** prévus sur les routes proches des frontières de la carte.
- Placez des tuiles face visible sur les **emplacements de bonus de livraison** en fonction du nombre de joueurs :
  - pour une partie à 4 joueurs, placez une tuile sur chacun des emplacements prévus dans les 8 encadrés ;
  - pour une partie à 3 joueurs, ne placez pas de tuile sur les emplacements marqués d'un « 4 » ;
  - pour une partie à 2 joueurs, ne placez pas de tuile sur les emplacements marqués d'un « 3+ » ou d'un « 4 ».
  - (rangez toute tuile bonus non utilisée dans la boîte du jeu.)

Routes, villes et barrages routiers

4 Prenez **6 tuiles Route** dans la réserve (face à 1 voie vers le haut) et placez-en une sur chacune des 6 sections de route de l'autoroute noire centrale reliant les villes suivantes : Hamburg – Hannover – Bad Hersfeld – Würzburg – Crailsheim.

5 Prenez **36 tuiles Route** dans la réserve, répartissez-les en trois groupes de 10, 12 et 14 tuiles respectivement et placez-les sur les emplacements correspondants du **tableau de bord**.

6 Prenez **5 jetons Ville** d'une valeur de 2 et placez-en un sur chacune des 5 villes allemandes reliées par l'autoroute noire centrale, à savoir Hamburg, Hannover, Bad Hersfeld, Würzburg et Crailsheim.

7 Placez les **5 barrages routiers** sur les sections de route indiquées sur l'illustration : à l'est de Hamburg, Hannover et Bad Hersfeld, et au nord et à l'est de Nürnberg.

Cartes

8 Mélangez les **7 cartes Itinéraire** et révélez-en un nombre égal au nombre de joueurs plus 1 (par exemple, pour une partie à 3 joueurs, révélez 4 cartes).

9 Mélangez les **20 cartes Action améliorées** et empilez-les face cachée à côté du plateau principal. Révélez-en ensuite 5 et placez-les en rang face visible à côté du plateau pour former un marché.

10 Mélangez les **14 cartes Action avancées** et placez-les face cachée à côté du plateau principal. Ces cartes ne sont pas utilisées au début du jeu.

Matériel des joueurs

Donnez à chaque joueur un ensemble complet d'éléments joueur : 1 plateau joueur, 1 aide de jeu, 4 tuiles Action, 9 jetons Clé, 7 cartes Action de base, et tous les éléments joueur en bois de la couleur choisie (25 employés, 8 stations-service, 2 camions et 1 jeton Développement).

11 Posez votre **plateau joueur** et l'**aide de jeu** devant vous.

12 Placez vos **4 tuiles Action** sur les emplacements correspondants dans la partie supérieure de votre plateau joueur, **face avec 2 cônes** vers le haut.

13 Mélangez les **6 plateaux Livraison** et distribuez-en un à chaque joueur. Placez votre plateau Livraison à côté de votre plateau joueur. Remettez les plateaux Livraison non utilisés dans la boîte du jeu.

14 Mettez de côté votre **carte Action de base jaune** pour le moment. Les cartes jaunes ne sont utilisées que pendant la 3e période du jeu. Les **6 cartes Action de base** restantes (noire, rouge, verte, violette, blanche et orange) constituent votre main de départ.

15 Placez vos **25 employés** en réserve près de votre plateau joueur.

16 Placez **vos 9 jetons Clé, vos 8 stations-service** et vos **2 camions** sur les emplacements correspondants de votre plateau joueur.

17 Empilez les **jetons Développement** de tous les joueurs sur la première case de la piste de développement. L'ordre des jetons dans la pile n'a pas d'importance.

18 Prenez **48 DM en pièces** et répartissez-les de manière égale entre les joueurs.

- *Partie à 4 joueurs :* Chaque joueur reçoit 12 DM.
- *Partie à 3 joueurs :* Chaque joueur reçoit 16 DM.
- *Partie à 2 joueurs :* Chaque joueur reçoit 24 DM.

Placement du premier employé et cartes Itinéraire

19 Choisissez un premier joueur au hasard. Le premier joueur place 1 employé de sa réserve sur le premier siège (le plus à gauche) du **bureau de construction noir**. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur restant place 1 employé sur un siège du bureau de construction noir, en choisissant le siège vide le plus à gauche.

20 Enfin, en commençant par le joueur à droite du premier joueur et **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre**, chaque joueur choisit une des cartes Itinéraire révélées et la place à côté de son plateau joueur. (Une fois que chaque joueur a choisi **1 carte Itinéraire**, remettez toutes les cartes Itinéraire restantes dans la boîte.)

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
Hamburg
Hannover
Berlin
Magdeburg
Bad Hersfeld
Jena
Dresden
Amsterdam
Dortmund
Oberhausen
Köln
Frankfurt
Würzburg
Saarbrücken
Mannheim
Paris
Nürnberg
Praha
Crailsheim
Wien
Basel
Milano
Warszawa
Max 1x
Max 3x
Max 1x
Max 1x
Max 1x
Köln
Aarhus
5+
3-4
1-2
0

But du jeu

Mesurez-vous à vos adversaires et travaillez avec eux pour construire le réseau autoroutier allemand après la Seconde Guerre mondiale, puis utilisez ce réseau pour livrer des marchandises d'Allemagne de l'Ouest aux pays voisins. Une fois que l'Allemagne est réunifiée en 1991, le réseau routier peut s'étendre à l'ancienne Allemagne de l'Est, offrant ainsi de nouvelles possibilités.

Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.

Principaux concepts du jeu

Avant d'expliquer en détail les règles du jeu, nous allons vous en présenter les principaux concepts afin de vous aider à comprendre les différentes actions possibles.

Trois périodes

Le jeu se déroule sur 3 périodes différentes, qui représentent chacune quelques décennies de l'histoire du développement du réseau des autoroutes allemandes (Autobahnen). À la fin de chaque période, chaque joueur reçoit un budget de construction calculé sur la base de leur contribution au développement du réseau routier.

Le tableau de bord indique la période en cours ainsi que le coût de construction, la vitesse des camions et d'autres informations.

Première période (de 1946 à 1965)

Deuxième période (de 1966 à 1990) : Après la deuxième période, la réunification de l'Allemagne a lieu. Les barrages routiers sont enlevés, et le réseau routier peut s'étendre vers l'est.

Troisième période (de 1991 à 2020)

Autobahnen, liaisons et sections

Chaque **Autobahn** est une route d'une couleur donnée qui relie plusieurs villes allemandes et peut aussi desservir des villes des pays voisins. Chaque route qui relie deux villes entre elles est appelée une **liaison routière**, et chaque liaison est constituée de 1 ou 2 **sections de route**.

Stations-service

Chaque liaison routière constituée de deux sections comporte un emplacement pour une **station-service**. Si vous construisez une station-service sur une liaison routière, vous obtiendrez une action bonus ou des DM à chaque fois qu'un de vos camions ou qu'un camion d'un autre joueur passera devant.

Routes à deux voies

Une fois qu'une liaison routière a été complétée avec des sections de route à une voie, elle peut être améliorée pour devenir une route à deux voies. Les routes à deux voies font augmenter la valeur des villes qu'elles relient et peuvent, sous certaines conditions, permettre aux camions de rouler plus vite.

Valeur des villes

Chaque ville allemande a une valeur qui dépend du nombre d'Autobahnen la desservant qui ont au moins une liaison routière terminée jusqu'à une ville voisine. Vous utiliserez les jetons Ville pour faire changer la valeur des villes au fur et à mesure que de nouvelles routes seront construites.

Le réseau d'Autobahnen

La carte du plateau principal montre le principal réseau autoroutier allemand.

Au début de la partie, l'A7 (l'Autobahn noire) est déjà en partie construite, mais toute connexion à l'A9, l'A14 ou l'A24 (l'Autobahn jaune) est rendue impossible par des barrages routiers. Ces liaisons routières ne peuvent pas être construites avant la réunification, qui a lieu juste avant la 3e période du jeu.

A1 (rouge) : Saarbrücken – Köln – Dortmund – Hamburg – København

A2 (verte) : Oberhausen – Dortmund – Hannover – Magdeburg – Berlin – Warszawa

A3 (orange) : Amsterdam – Oberhausen – Köln – Frankfurt – Würzburg – Nürnberg – Wien

A4/A5 (violette) : Basel – Mannheim – Frankfurt – Bad Hersfeld – Jena – Dresden

A6 (blanche) : Paris – Saarbrücken – Mannheim – Crailsheim – Nürnberg – Praha

A7 (noire) : Århus – Hamburg – Hannover – Bad Hersfeld – Würzburg – Crailsheim – Milano

A9/ A14/A24 (jaune) : Nürnberg – Jena – Berlin – Dresden – Warszawa – Schwerin – Hamburg

Employés, bureaux et ministère

À chaque fois que vous construisez une section de route, vous placez l'un de vos employés sur le siège vide le plus à gauche du bureau de construction correspondant.

Les employés présents dans les bureaux peuvent être transférés au ministère, et une fois qu'ils sont là-bas, vous devez les promouvoir dans les bons services pour maximiser votre score final.

Livraison de marchandises

Une fois que le réseau routier est assez étendu pour relier l'Allemagne aux pays voisins, vous pouvez commencer à livrer des marchandises à ces pays pour obtenir des actions bonus ou des DM.

Électroménagers, produits chimiques et voitures

Les électroménagers, les produits chimiques et les voitures sont produits dans les villes situées le long de l'autoroute noire A7, et doivent être transportés par la route jusqu'aux pays voisins.

Chaque joueur dispose d'un plateau Livraison unique qui précise les marchandises privilégiées par chaque pays et la récompense correspondante.

Médicaments

Les médicaments sont le quatrième type de marchandises pouvant être livrées. Ils sont uniquement produits à Berlin et seront disponibles à la troisième période, après la réunification et à condition que Berlin soit reliée au réseau routier.

Carte Itinéraire

À la fin de chaque période, vous regarderez votre carte Itinéraire. Si les deux villes indiquées sont reliées entre elles, vous obtiendrez des DM et des promotions en fonction du **statut** de la route qui les relie.

Le statut de la route est calculé en faisant la somme des **sections** de route construites reliant les deux villes (la longueur de la route), **minorée** du nombre de **liaisons améliorées** (routes à deux voies) et de **stations-service** que compte la route.

Le meilleur statut possible est 0 : vous obtenez **toutes** les récompenses listées sur votre carte Itinéraire. Tout statut supérieur à 0 signifie que la route qui relie les deux villes peut encore être améliorée et vous obtenez donc moins de récompenses.

Déroulement de la partie

Le premier joueur commence la partie, puis les autres joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour de jeu compte 4 phases, qui sont expliquées en détail dans les pages suivantes.

1. **Activer un bonus de livraison**
   Vous pouvez activer un bonus de livraison parmi les bonus non utilisés que vous possédez.
2. **Réaliser une action**
   Vous devez réaliser une action : jouer une carte, reprendre vos cartes en main ou demander des financements. Pendant cette phase, vous pouvez aussi utiliser une tuile bonus parmi les tuiles non utilisées que vous possédez.
3. **Déplacer un ou deux camions**
   Si vous avez joué une carte, il est possible que vous puissiez déplacer l'un de vos camions ou les deux.

Fin du tour

Si vous avez joué toutes vos cartes, reprenez-les toutes en main.

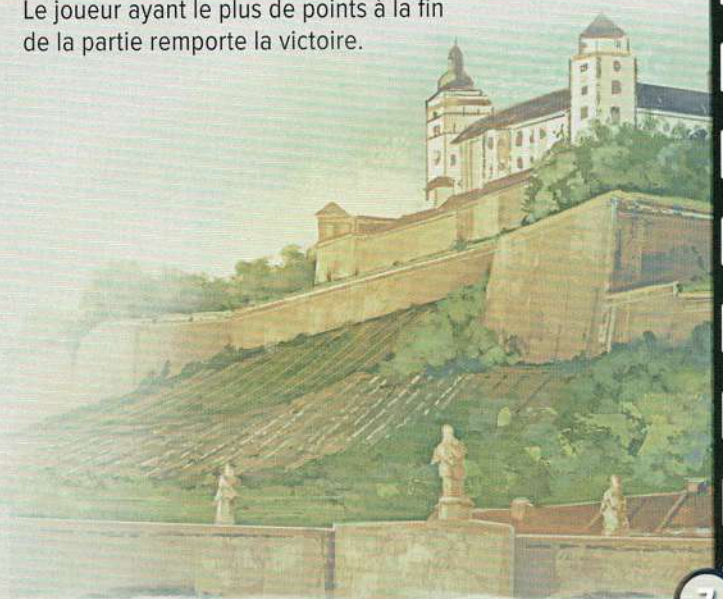
Le jeu se déroule sur trois périodes différentes. Une période prend fin lorsque les joueurs ont construit un nombre spécifique de sections de route.

1re période (de 1946 à 1965) : La 1re période prend fin lorsque 10 sections de route ont été construites. Les joueurs reçoivent des financements en fonction de leur contribution au développement du réseau routier.

2e période (de 1966 à 1990) : La deuxième période prend fin lorsque 12 sections de route supplémentaires ont été construites. Les joueurs reçoivent à nouveau des financements et la phase spéciale de réunification est déclenchée, après laquelle le réseau routier peut s'étendre à l'est.

3e période (de 1991 à 2020) : La 3e période prend fin lorsque 14 sections de route supplémentaires ont été construites. Tous les joueurs, y compris celui qui a déclenché la fin de la période, jouent un tour de plus, puis la partie se termine. Il y a une dernière phase de financement, suivie d'une phase de décompte des points.

Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.



Phase 1 : *Activer un bonus de livraison*

Vous pouvez activer **un seul** bonus de livraison parmi les bonus non utilisés que vous possédez. Choisissez un des jetons Livraison posés sur une icône de marchandise sur votre plateau Livraison, faites-le glisser vers la dloite de façon à ce qu'il recouvre l'icône du bonus, et réalisez l'action bonus correspondante. (Voir « *Actions bonus* ».)

Phase 2 : *Réaliser une action*

Vous devez réaliser une des actions suivantes :

A : *Jouer une carte*
B : *Reprendre vos cartes en main*
C : *Demander des financements*

De plus, à tout moment pendant cette phase, mais au maximum une fois par tour, vous pouvez choisir une des tuiles bonus dont vous disposez, réaliser l'action correspondante puis défausser cette tuile. (Voir « *Actions bonus* ».)

Vous ne pouvez pas utiliser de tuile bonus pendant les autres phases de votre tour.

Action A : *Jouer une carte*

Choisissez 1 carte de votre main et placez-la face visible au-dessus de l'un des 5 emplacements d'action dans la partie supérieure de votre plateau joueur, puis réalisez l'action correspondante.

Selon la couleur de la carte que vous jouez, vous pouvez réaliser votre action à différents endroits du plateau principal et peut-être, à la phase 3 de votre tour, déplacer votre camion s'il est chargé de marchandises.

Chaque emplacement d'action prévoit un nombre de cartes maximal que vous pouvez jouer à cet emplacement. Si vous avez atteint le maximum de cartes sur un emplacement d'action donné, vous devez reprendre toutes vos cartes en main avant de pouvoir réutiliser cet emplacement. Le nombre maximal de cartes pouvant être joué est indiqué sur l'emplacement d'action ou sur la tuile Action qui le recouvre. Au début du jeu, chaque emplacement est limité à 1 carte, à l'exception de l'emplacement de l'action « Construire une section de route », où vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes sur plusieurs tours.

Si vous ne pouvez pas payer le coût total de l'action « Construire une section de route » ou de l'action « Améliorer une liaison routière », vous ne pouvez pas la réaliser et devez en choisir une autre.

Construire une section de route

Construisez une nouvelle section de route. Suivez ces 4 étapes dans l'ordre :

1. Placer une tuile Route

Prenez 1 tuile Route de la réserve de la période en cours sur le tableau de bord, et placez-la sur une section de route vide de l'Autobahn qui correspond à la couleur de la carte que vous venez de jouer.

Placez la tuile avec sa face **Une voie** vers le haut. La tuile Route posée doit toujours venir **prolonger** le réseau de routes déjà construites, c'est-à-dire qu'elle doit être adjacente à une autre tuile Route ou à une ville qui est déjà desservie par au moins une tuile Route.

Pendant les deux premières périodes, des barrages routiers empêchent de construire des routes à l'est de Hamburg, Hannover et Bad Hersfeld, et au nord et à l'est de Nürnberg. Ces barrages routiers sont retirés juste avant le début de la 3e période.

Si vous placez une tuile Route sur un emplacement comportant une icône « Développement », avancez votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête. (Voir « *Actions bonus* ».)

Si vous placez une tuile Route sur un emplacement comportant une tuile bonus, prenez cette tuile et conservez-la face visible à côté de votre plateau.

2. Payer le coût de construction

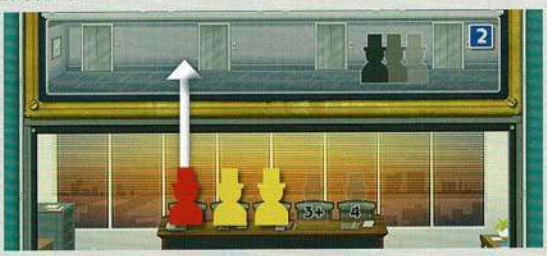
Payez en DM le coût de construction d'une section de route à une voie. Le coût est indiqué sur le tableau de bord et dépend de la période en cours ainsi que de la longueur de la liaison routière sur laquelle la tuile Route a été posée.

Pendant la 1re période (de 1946 à 1965) construire une section d'une liaison qui n'en compte qu'une coûte 6 DM, et construire une section d'une liaison qui en compte deux coûte 4 DM.

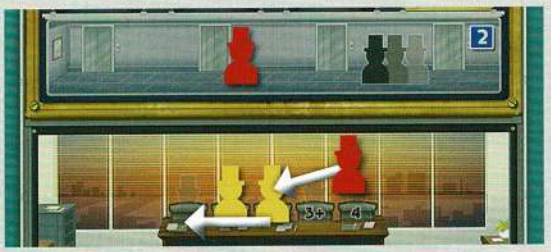
3. Placer un employé

Placez un employé de votre réserve sur le siège **vide** le plus à gauche dans le bureau qui correspond à la couleur de la carte que vous avez jouée ce tour-ci. Dans une partie à 4 joueurs, utilisez tous les sièges ; dans une partie à 3 joueurs, n'utilisez pas les sièges marqués d'un « 4 » ; dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez pas les sièges marqués d'un « 3+ » ou d'un « 4 ».

S'il n'y a plus de sièges disponibles, le bureau est rempli. Transférez l'employé le plus à gauche dans le hall d'entrée du ministère.



Faites glisser vers la gauche tous les employés restants dans le bureau, puis placez votre employé sur le siège ainsi libéré.



Vous disposez d'un nombre limité d'employés.
Si vous n'en avez plus dans votre réserve au moment où vous construisez une section de route, suivez les étapes ci-dessous :

- Remettez exactement 3 employés présents dans le hall d'entrée du ministère dans votre réserve.
- Placez l'un de ces employés sur le siège vide le plus à gauche dans le bureau de la couleur de la carte que vous avez jouée ce tour-ci.
- Promouvez 1 employé. (Voir « *Actions bonus* ».)

4. Mettre à jour la valeur des villes

Si la section de route que vous venez de construire a permis de compléter une liaison routière entre deux villes, vérifiez la valeur des villes ainsi reliées, et mettez-la à jour si nécessaire.

Chaque Autobahn ayant au moins une **liaison à une voie complète** desservant une ville donnée augmente de 2 la valeur de cette ville. Comptez uniquement le nombre d'Autobahnen ayant au moins une liaison routière complète vers la ville concernée, pas le nombre total de liaisons routières complètes. (Voir « *Exemple de calcul de la valeur des villes* ».)

La valeur des villes des pays voisins (les villes aux extrémités des Autobahnen qui peuvent recevoir des livraisons) est fixe et ne change **jamais**

Améliorer une liaison routière

Améliorez une liaison à une voie complète. Suivez ces 4 étapes dans l'ordre :

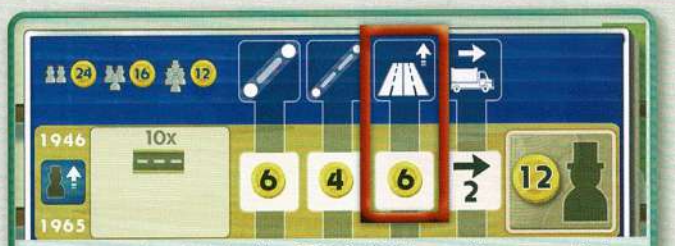
1. Retourner la ou les tuiles Routes

Choisissez 1 liaison routière composée de 1 ou 2 sections de route construites sur l'Autobahn de la couleur de la carte que vous venez de jouer.

Retournez la ou les tuile(s) Route de manière à ce qu'elles soient avec la face **Deux voies** vers le haut. Vous pouvez uniquement améliorer une liaison routière à une voie entièrement construite. Si une liaison est composée de 2 sections, ces sections doivent être améliorées en même temps.

2. Payer les coûts d'amélioration

Payez en DM le coût d'amélioration d'une section de route, **multiplié** par le nombre de sections que compte la liaison routière. Le coût est indiqué sur le tableau de bord et dépend de la période en cours.



Pendant la 1re période (de 1946 à 1965), améliorer une liaison comptant une seule section coûte 6 DM. Si vous voulez améliorer une liaison routière qui compte 2 sections, vous devez améliorer les 2 sections en même temps, donc le coût d'amélioration est multiplié par deux et s'élève à 12 DM.

3. Placer un employé

Placez un employé de votre réserve sur le siège **vide** le plus à gauche dans le bureau de la couleur de la carte que vous avez jouée ce tour-ci, en suivant les mêmes règles que pour l'action « Construire une section de route » ci-dessus.

Ne placez qu'un seul employé, même si vous améliorez une liaison routière qui compte 2 sections.

4. Mettre à jour la valeur des villes

Vérifiez la valeur des villes reliées par la liaison routière que vous venez d'améliorer, et mettez-la à jour si nécessaire. Rappelez-vous que la valeur des villes situées aux extrémités des Autobahnen dans les pays voisins ne change jamais.

Chaque Autobahn comportant au moins une **liaison routière à deux voies** menant vers une ville donnée augmente la valeur de celle-ci de 2, en plus des 2 qui ont été ajoutés lorsque cette liaison routière a été complétée. Pour rappel, comptez uniquement le nombre d'Autobahnen ayant au moins une liaison routière à deux voies desservant la ville concernée, pas le nombre total de liaisons routières à deux voies. (Voir « *Exemple de calcul de la valeur des villes* ».)

Exemple de calcul de la valeur des villes :

Charger un camion

Placez votre camion sur un entrepôt de la couleur de la carte que vous venez de jouer. Prenez ensuite un jeton Marchandise correspondant à l'entrepôt où se trouve votre camion (électroménagers, produits chimiques, voitures ou médicaments) et placez-le sur votre camion. Vous pourrez déplacer votre camion pendant la phase 3.

Entrepôt de produits chimiques

Chaque camion ne peut transporter qu'un seul jeton Marchandise à la fois. Les jetons Marchandise ne sont pas conçus pour être en nombre. Si vous n'en avez plus, utilisez une alternative appropriée.

Si vous n'avez pas de camion disponible, vous pouvez choisir de réaffecter un de vos camions sans terminer sa livraison en cours. Dans ce cas, remettez son jeton Marchandise dans la réserve.

Vous commencez le jeu avec 1 camion, mais pouvez en débloquer un second au cours de la partie. Si vous avez débloqué votre deuxième camion, vous pouvez tout à fait avoir vos deux camions sur la route au même moment.

Construire une station-service

Prenez la station-service la plus à gauche sur votre plateau joueur et placez-la sur un emplacement de station-service vide le long de l'Autobahn de la couleur de la carte que vous venez de jouer.

La liaison routière où vous placez la station-service n'a pas besoin d'être terminée, mais doit comporter au moins une section de route déjà construite. Construire une station-service ne coûte pas de DM.

Débloquer une technologie

Prenez un jeton Clé de l'emplacement sur votre plateau joueur qui correspond à la couleur de la carte que vous venez de jouer, et placez-le sur la serrure disponible la plus basse de l'une des trois colonnes de technologie de votre plateau.

Débloquer une technologie a deux effets. Vous activez la compétence permanente ou le bonus immédiat indiqué au-dessus de la serrure, et vous obtenez l'accès à l'étage correspondant du service concerné du Ministère, ce qui vous permettra d'y promouvoir vos employés. (Voir « *Actions bonus* ».)

Les deux bonus en haut de chaque colonne peuvent être débloqués dans n'importe quel ordre, mais vous devez débloquer les **deux** pour avoir accès au 3e étage du service correspondant.

Technologies

	Gagnez une carte Action. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Réalisez une action « Améliorer une liaison routière » où vous voulez. (Vous devez payer le coût habituel de l'action.)
- 2	Chaque fois que vous réalisez l'action « Améliorer une liaison routière », payez 2 DM de moins pour chaque section.
	Chaque fois que vous réalisez l'action « Améliorer une liaison routière », avancez votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Gagnez une carte Action. (Voir « *Actions bonus* ».)
+2→	Réalisez l'action « Charger un camion » dans l'entrepôt que vous voulez et déplacez le camion chargé de 2 sections sur n'importe quelle Autobahn. (Le camion pourra à nouveau se déplacer comme d'habitude pendant la phase 3 de votre tour.)
	Vous pouvez maintenant utiliser votre deuxième camion. Chaque fois que vous réalisez l'action « Charger un camion », vous pouvez utiliser le camion de votre choix.
	Chaque fois que vous réalisez l'action « Charger un camion », avancez votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Gagnez une carte Action. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Réalisez l'action « Construire une station-service » sur l'emplacement que vous voulez.
?	Chaque fois que vous réalisez l'action « Construire une station-service », obtenez directement le bonus indiqué sur votre plateau joueur en dessous de la station-service que vous venez de construire. Si le bonus est une somme en DM, gagnez le montant le plus élevé (voir « *Phase 3 : Déplacer un ou deux camions* » pour plus d'informations sur les bonus des stations-service).
	Chaque fois que vous réalisez l'action « Construire une station-service », avancez votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Si vous débloquez les technologies de niveau 2 de toutes les colonnes, promouvez un employé. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Si vous débloquez les technologies de niveau 1 de toutes les colonnes, remplacez une de vos cartes Action. (Voir « *Actions bonus* ».)

Action B : *Reprendre vos cartes en main*

Au lieu de jouer une carte, vous pouvez reprendre dans votre main toutes les cartes face visible que vous avez déjà jouées au-dessus de votre plateau joueur. Si vous faites cela, gagnez ***1 DM pour chaque carte*** que vous reprenez en main.

Action C : *Demander des financements*

Au lieu de jouer une carte, et seulement une fois par période, vous pouvez placer un employé sur le tableau de bord, sur la case de financement correspondant à la période actuelle. Si vous réalisez cette action, prenez les DM indiqués sur la case où vous avez placé votre employé (12 DM pour la 1re période, 16 DM pour la 2e et 24 DM pour la 3e). Chaque joueur ne peut réaliser cette action qu'une fois par période.

Phase 3 : *Déplacer un ou deux camions*

Si vous avez joué une carte ce tour-ci et que l'un de vos camions est dans un entrepôt ou sur une section de route de la même couleur que cette carte, vous pouvez le déplacer.

Si vous avez débloqué votre deuxième camion et qu'il est aussi dans un entrepôt ou sur une section de route de la même couleur que la carte que vous avez jouée, vous pouvez déplacer vos deux camions.

Chacun de vos camions peut se déplacer de 2 sections maximum pendant la 1re période, et de 3 sections maximum pendant les 2e et 3e périodes, comme indiqué sur le tableau de bord.

Bien que vos camions doivent **commencer leur déplacement** sur un entrepôt ou une section de route de la même couleur que la carte que vous avez joué ce tour-ci, vous pouvez ensuite les déplacer sur n'importe quelle suite de sections déjà construites. Un camion ne peut pas terminer son déplacement sur une section de route qui comporte déjà un autre camion.

Chaque étape correspond à une section de route.

Routes à deux voies

Si votre camion **commence** son déplacement sur une route à deux voies, vous pouvez le déplacer de **1 section supplémentaire** ce tour-ci. Votre camion ne gagne pas de déplacements supplémentaires s'il passe sur d'autres routes à deux voies.

Vos stations-service

Si **vos camions** passent devant l'une de **vos** stations-service, choisissez un bonus parmi ceux indiqués en dessous des emplacements de votre plateau joueur où se trouvaient les stations-service que vous avez déjà construites. Si vos camions passent devant plusieurs de vos stations-service pendant le même tour, chaque bonus que vous choisissez doit être **différent**.

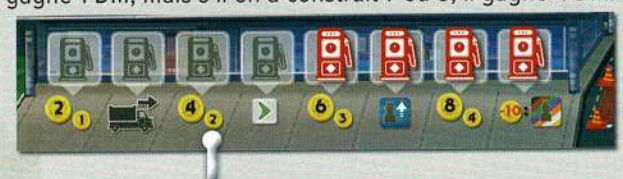
Le joueur rouge a construit 4 stations-service jusqu'à présent et vient de faire passer un de ses camions devant l'une d'elles. Il peut choisir n'importe quel bonus parmi ceux indiqués en dessous des 4 premiers emplacements de son plateau joueur.

Bonus donnés par les stations-service

	Gagnez un nombre de DM égal à la valeur la plus élevée indiquée. Prenez les DM de la réserve et placez-les dans votre propre réserve à côté de votre plateau joueur.
	Déplacez immédiatement un camion (si vous en avez 2, choisissez celui que vous voulez) d'une section (de n'importe quelle couleur).
	Avancez votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Promouvez 1 employé. (Voir « *Actions bonus* ».)
	Vous pouvez payer 10 DM pour placer un employé dans le bureau de construction de l'Autobahn sur laquelle la station-service que vous venez de passer est située. Suivez les règles habituelles de placement d'employés indiquées à l'étape 3 de l'action « Construire une section de route ».

Les stations-service de vos adversaires

Si vos camions passent devant l'une des stations-service d'un de **vos adversaires**, cherchez le bonus de DM le plus élevé parmi ceux en dessous des emplacements des stations-service que votre adversaire a déjà construites. Votre adversaire gagne le montant de DM le plus bas indiqué dans ce bonus. Par exemple, s'il a construit 1 ou 2 stations-service, il gagne 1 DM, mais s'il en a construit 7 ou 8, il gagne 4 DM.



Le joueur rouge a construit 4 stations-service jusqu'à présent et le joueur bleu vient de faire passer un de ses camions devant une station-service rouge. Le joueur rouge gagne 2 DM

Faire une livraison

Lorsque le déplacement de votre camion l'amène **au-delà** d'une ville d'un pays voisin (à l'extrémité d'une Autobahn), vous avez réussi à livrer vos marchandises dans ce pays. Quel que soit le type de marchandises livré, suivez ces étapes :

- Prenez, s'il en reste, **1 tuile bonus** d'un des emplacements de bonus de livraison de la ville concernée, et placez-la face visible à côté de votre plateau joueur. Vous pourrez utiliser cette tuile bonus à la phase 2 d'un de vos tours ultérieurs. Vous ne pouvez pas utiliser de tuile bonus pendant les phases 3 et 4 de votre tour.
- Remettez le **jeton Marchandise** dans la réserve, prenez un **jeton Livraison** et remettez votre camion sur votre **plateau joueur**. Suivez ensuite les instructions ci-dessous. Les jetons Livraison ne sont pas conçus pour être en nombre. Si vous n'en avez plus, utilisez une alternative appropriée.

Électroménagers, voitures et produits chimiques

Chaque pays privilégie un type de marchandise, comme indiqué sur votre plateau Livraison.

- **Marchandises privilégiées** : Si vous avez livré des marchandises privilégiées, placez le jeton Livraison sur l'icône de marchandise du pays concerné sur votre plateau Livraison. Vous pourrez réaliser l'action bonus Retraits correspondante à la phase 1 d'un de vos tours ultérieurs.
- **Autres marchandises** : Si vous avez livré tout autre type de marchandises, placez le jeton Livraison sur l'icône de DM du pays concerné sur votre plateau Livraison et gagnez immédiatement le nombre de DM indiqué.

Chaque pays listé sur votre plateau Livraison offre deux récompenses possibles (DM ou action bonus). Vous ne pouvez obtenir chaque récompense qu'une fois dans la partie.

	Si vous livrez des produits chimiques au **Danemark**, vous pourrez réaliser l'action bonus « Développer » pendant la phase 1 de votre prochain tour. Si vous livrez un autre type de marchandise, gagnez 2 DM.
	Si vous livrez des électroménagers aux **Pays-Bas**, vous pourrez réaliser l'action bonus « Remplacer une carte Action » pendant la phase 1 de votre prochain tour. Si vous livrez un autre type de marchandise, gagnez 4 DM.

Médicaments

Si vous êtes le premier joueur à livrer des médicaments à un pays, placez le jeton Livraison sur l'icône de médicaments du pays concerné sur le plateau principal, et obtenez immédiatement l'action bonus indiquée.

Si un autre joueur a déjà livré des médicaments à ce pays, vous pouvez toujours placer le jeton Livraison sur l'icône de DM du pays concerné sur votre plateau Livraison et gagner ce bonus, si vous ne l'aviez pas déjà obtenu à un tour précédent. Si le bonus de DM n'est plus disponible, remettez le jeton Livraison dans la réserve. Vous n'obtenez aucune récompense.

Exemple de livraison

Le joueur rouge joue une carte noire et réalise l'action « Charger un camion ». Il place son camion dans l'entrepôt noir à Hamburg et y charge un jeton de produits chimiques (A).

Il a joué une carte noire et son camion est sur un entrepôt noir, donc il peut avancer son camion de 2 sections (nous sommes à la 1re période). Il déplace son camion sur l'Autobahn rouge en direction de Dortmund.

Il passe devant une de ses stations-service (B), donc il gagne un des bonus indiqués sur son plateau joueur. Il choisit le bonus de déplacement et peut donc avancer son camion d'une section de plus, en direction d'Oberhausen (C).

Pendant un tour ultérieur, le joueur rouge joue une carte verte pour réaliser l'action « Construire une section de route » et construit la section à l'ouest de Hannover (D). Comme il a joué une carte verte et que son camion est sur une section verte, il peut le déplacer de 2 sections et ainsi dépasser Amsterdam pour faire une livraison aux Pays-Bas (E).

Phase 4 : *Fin du tour*

Si, à la fin de votre tour, votre main est vide et que vous avez joué toutes vos cartes au-dessus de votre plateau joueur, reprenez-les toutes en main. Si vous faites cela, vous ne **gagnez pas** de DM pour chaque carte que vous reprenez en main.

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre, à moins que vous n'ayez déclenché la fin de la période en cours en plaçant la dernière tuile Route.

Fin de la période

Une période prend fin lorsque les joueurs ont construit un nombre spécifique de sections de route.

- **1re période** : Une fois que 10 sections de route ont été construites, le joueur actuel termine son tour, puis la partie est mise en pause le temps d'une phase administrative.
- **2e période** : Une fois que 12 sections de route supplémentaires ont été construites, le joueur actuel termine son tour, puis la partie est mise en pause le temps d'une phase administrative.
- **3e période** : Une fois que 14 sections de route supplémentaires ont été construites, le joueur actuel termine son tour, puis tous les joueurs, y compris celui qui a déclenché la fin de la partie, jouent **un tour de plus**. Une dernière phase administrative a lieu, puis la partie se termine et les joueurs calculent leurs scores.

Vous pouvez construire des sections de route après que la fin d'une période a été déclenchée. Pour ce faire, prenez le nombre de tuiles Route nécessaires dans la réserve de la période suivante ou, si vous en êtes à la 3e période, dans la réserve à côté du plateau principal. Le coût de construction de la période actuelle continue de s'appliquer.

Phase administrative

À la fin de chaque période, réalisez une phase administrative en suivant les étapes ci-dessous :

- **Budgets de construction**
- **Promotions**
- **Cartes Itinéraire**

Budgets de construction

Pour chaque bureau de construction dont au moins un siège est occupé, additionnez la valeur de toutes les villes desservies par l'autoroute de la couleur correspondante qui sont **reliées** au réseau routier déjà construit, y compris la valeur des villes des pays voisins si elles ont été reliées au réseau routier.

Divisez le total par le nombre d'employés présents dans ce bureau, et arrondissez à l'entier inférieur si nécessaire. Chaque joueur gagne ce montant en DM, pris dans la réserve, pour **chaque employé** qu'il a dans le bureau concerné.

Phase administrative : exemple de calcul des budgets

Toutes les villes desservies par l'Autobahn orange contribuent au calcul des budgets de construction, car elles sont toutes reliées à une route construite. Milano ne contribue pas au calcul, car elle n'est pas encore reliée à une route construite.

Promotions

Le joueur qui a construit la section de route qui a déclenché la fin de la période réalise 1 promotion. (Voir « *Actions bonus* ».)

Cartes Itinéraire

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui a déclenché la fin de la période, chaque joueur vérifie sa carte Itinéraire. Si les deux villes indiquées sont reliées entre elles, vous obtenez des DM et des promotions en fonction du **statut** de la route qui les relie.

Le statut de la route est calculé en faisant la somme des **sections** de route construites reliant les deux villes (la longueur de la route), **minorée** du nombre de **liaisons améliorées** (routes à deux voies) et de **stations-service** que compte la route. Le meilleur statut possible est toujours 0 : cela signifie que toutes les liaisons que compte la route ont été améliorées et que toutes les stations-service possibles ont été construites.

Vous obtenez les bonus correspondant au statut de la route ainsi que tous les autres bonus des valeurs de statut supérieures. (Voir « *Actions bonus* ».) Si plusieurs itinéraires sont possibles, choisissez celui qui vous donne le plus de bonus.

Le joueur a la carte Itinéraire Nürnberg–Paris. Les deux villes sont reliées entre elles, donc le joueur peut calculer le statut de cet itinéraire. L'itinéraire fait 6 sections de long. Il y a 2 liaisons améliorées (Würzburg–Frankfurt et Köln–Saarbrücken) et 1 station-service (entre Würzburg et Frankfurt).

*Le statut de l'itinéraire est donc **6 – (2 + 1) = 3**. Le joueur gagne une promotion et 10 DM.*

Réunification

À la fin de la 2e période, suivez les étapes ci-dessous :

- Retirez les 5 barrages routiers.
- Chaque joueur prend sa carte Action de base jaune (mise de côté au moment de la mise en place) et l'ajoute à sa main.
- Ramassez les cartes Action améliorées révélées et la pile de cartes Action améliorées, et mettez-les de côté. Mélangez la pile de cartes Action avancées et révélez-en 5 pour former un nouveau marché. Pendant la 3e période, lorsqu'un joueur remplace ou gagne une carte Action, il la choisit désormais parmi les cartes Actions avancées révélées.

Suite de la partie

La 3e période commence : la partie est toujours jouée dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur qui a déclenché la fin de la période précédente. La partie se termine à la fin de la 3e période.

Fin de la partie

Après la phase administrative de la 3e période, tous les joueurs calculent leur score comme suit.

Vous ne gagnez des points qu'en fonction de la position de vos employés au sein du ministère des Transports.

2	Chaque employé dans le hall d'entrée vaut 2 points.
1	Chaque employé du service Réseau routier vous rapporte 1, 2 ou 3 points, en fonction de l'étage, pour chacun de vos employés dans des bureaux de construction.
1	Chaque employé du service Commerce vous rapporte 1, 2 ou 3 points, en fonction de l'étage, pour chaque pays différent auquel vous avez livré au moins une marchandise.
1	Chaque employé du service Maintenance vous rapporte 1, 2 ou 3 points, en fonction de l'étage, pour chaque station-service que vous avez construite.
1 20	Chaque employé du service Finances vous rapporte 1, 2 ou 3 points, en fonction de l'étage, par tranche de 20 DM (arrondie à l'entier inférieur) qu'il vous reste à la fin de la partie.

Le joueur ayant le plus de points remporte la victoire.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur ayant le plus d'employés au sein du ministère remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant le plus d'employés dans les étages supérieurs gagne. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Mode solo

Dans le mode solo, vous affrontez l'automa, un adversaire automatisé. L'automa simule un autre joueur et a différents niveaux de difficulté.

Matériel additionnel

1 plateau solo
(2 niveaux de difficulté selon la face choisie)

8 cartes Tâche
(5x« A », 3x« B »)

Mise en place

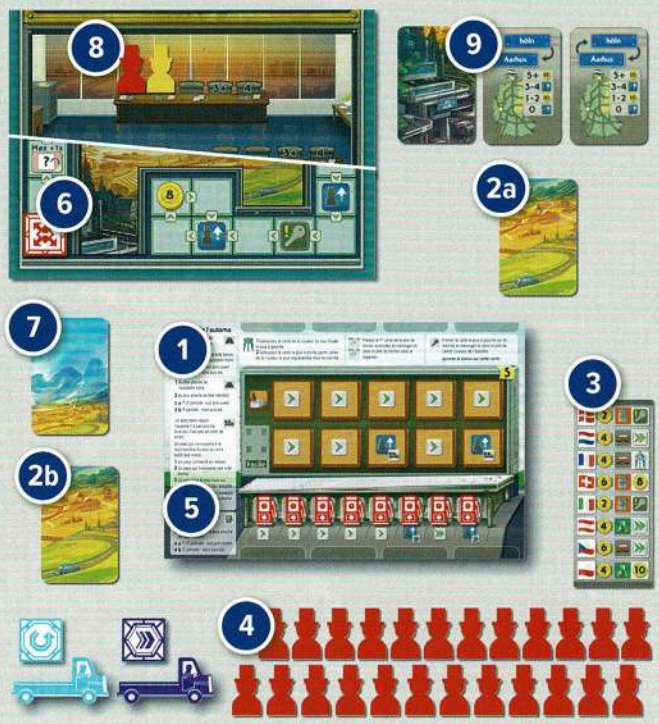
Préparez le jeu pour 2 joueurs, puis préparez le matériel et l'espace de jeu de l'automa comme suit.

1. Placez le **plateau solo** dans l'espace de jeu de l'automa. Choisissez la face « facile » ou la face « difficile ». Voir *Niveaux de difficulté de l'automa* pour plus d'informations sur les options en matière de difficulté.
2. Séparez les **cartes Tâche** en deux piles (A et B) et mélangez les deux piles séparément.
   a. Placez la pile « A » près du plateau, face cachée : ce sera la **pile de tâches**.
   b. Placez les 3 cartes « B » face cachée à côté de la piste de développement : ce sera la **pile de tâches avancées**.

Choisissez une couleur de joueur pour l'automa. L'automa utilise **les 25 employés, les 8 stations-service, le jeton Développement** et les **7 cartes Action de base** (y compris la jaune) de cette couleur. Au lieu de prendre un camion à sa couleur, l'automa prend **1 camion** et **1 jeton Développement** de chacune des autres couleurs non utilisées.

3. Choisissez au hasard un **plateau Livraison** pour l'automa et placez-le près du plateau solo.
4. Placez les **25 employés** de l'automa à côté du plateau solo.
5. Placez les **8 stations-service** sur les emplacements appropriés du plateau solo.
6. Placez le **jeton Développement** de l'automa sur la première case de la piste de développement.
7. Mettez de côté la **carte Action de base jaune** de l'automa et mélangez les **6 cartes Action de base** restantes de l'automa pour former une **pile de cartes Couleur** face cachée. (Cette pile est uniquement utilisée pour déterminer la couleur choisie par l'automa pendant son tour.)
8. L'automa joue en premier. Placez 1 de ses **employés** sur le premier siège (le plus à gauche) du bureau de construction noir. Placez ensuite un de vos employés sur le siège adjacent.
9. Mettez votre matériel de joueur en place comme d'habitude, puis révélez **2 cartes Itinéraire** parmi les 7. Choisissez-en une et défaussez l'autre. Remettez les cartes Itinéraire non utilisées dans la boîte du jeu.

L'automa dispose d'un budget illimité : vous n'avez pas besoin de suivre ses revenus ou ses dépenses. L'automa n'a pas non plus de carte Itinéraire.



Déroulement de la partie

La partie se déroule comme d'habitude, l'automaet vous jouez à tour de rôle. Les actions de l'automa sont déterminées par une combinaison de cartes Couleur et de cartes Tâche.

> Plusieurs actions de l'automa offrent différentes possibilités. Si c'est le cas, la section consacrée à l'action concernée indique des règles de priorité. Suivez ces règles pour trouver par élimination la seule option possible. Si une règle donnée ne réduit pas le nombre d'options, ignorez-la et appliquez la règle suivante.

Phase 1 du tour de l'automa

Actions de l'automa

L'action de l'automa pour ce tour est déterminée en suivant le processus suivant :

Étape 1

Au tour de l'automa, révélez la première carte de sa **pile de cartes Couleur** et placez-la face visible dans le premier emplacement disponible. Il y a deux rangées d'emplacements disponibles pour les cartes Couleur : une au-dessus du plateau solo et une en dessous. L'automa remplit d'abord la rangée du haut, de gauche à droite, puis

la rangée du bas, toujours de gauche à droite.

Cette carte détermine la **couleur du tour** de l'automa. L'automa ignore les éventuels bonus indiqués sur les cartes Couleur.

Étape 2

S'il y a une **file d'attente**, prenez la carte de la file d'attente ayant la priorité la plus élevée et indiquant une action réalisable *(voir « Actions réalisables »)*.

S'il n'y a pas de file d'attente ou qu'aucune des cartes dans la file d'attente n'indique une action réalisable, passez à l'étape 3.

Étape 3

Révélez la première carte de la **pile de tâches** et réalisez l'action principale indiquée au bas de la carte, si elle est réalisable *(voir « Actions réalisables »)*.

Si vous devez révéler une carte et que la pile de tâches est vide, reprenez toutes les cartes Tâche utilisées, à l'exception de la carte Tâche ayant la priorité la plus élevée dans la file d'attente, et mélangez-les pour former une nouvelle pile face cachée, puis piochez dans cette pile.

Si l'automa ne peut pas réaliser l'action principale, mettez la carte Tâche de côté dans la **file d'attente** et révélez une nouvelle carte.

Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que l'automa puisse réaliser une action.

Dans de rares cas, il peut arriver qu'il n'y ait aucune action réalisable dans la pile de tâches. Si cela arrive, suivez les étapes suivantes :

1. Reprenez toutes les **cartes Couleur** et toutes les **cartes Tâche**. Mélangez chaque pile de cartes séparément et replacez-les à côté du plateau solo.
2. Sautez le tour de l'automa.

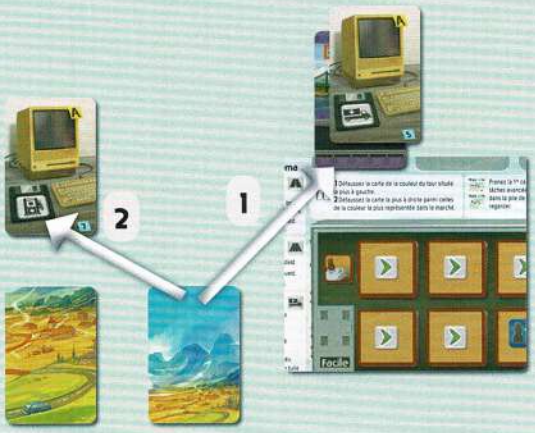
Pour augmenter la difficulté, vous pouvez avancer le jeton de l'automa d'une case sur la piste de développement à chaque fois que cela arrive.

Actions réalisables

L'action principale est réalisable si elle peut être réalisée sur l'Autobahn de la couleur du tour. Si la carte est jaune, voir « Cartes jaunes (3e période UNIQUEMENT) pour des informations supplémentaires sur la manière de déterminer si une action est réalisable.

Si l'action principale est réalisable, placez la carte Tâche au-dessus de la carte Couleur. Si la carte Tâche comporte aussi une icône d'action bonus, réalisez d'abord l'action bonus (voir « *Actions bonus de l'automa* »), puis réalisez l'action principale dans la couleur du tour. *(Voir « Actions principales de l'automa »).*

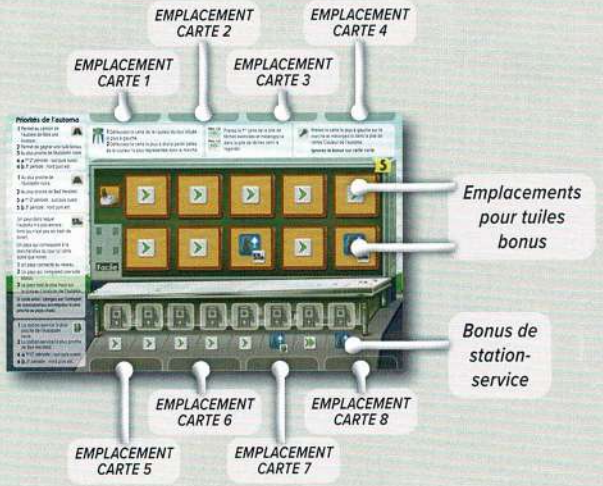
À son premier tour, l'automa tire une carte violette de la pile de cartes Couleur et la place sur le plateau solo. Il tire ensuite une carte Tâche qui indique une action « Construire une station-service », mais il n'y a pas d'emplacement disponible pour cette action, donc elle n'est pas réalisable. La carte Tâche est placée dans la file d'attente.



L'automa tire une deuxième carte qui indique une action « Charger un camion ». Il peut réaliser cette action et jouer le reste de son tour.

Au tour d'après, l'automa tire une carte noire de la pile de cartes Couleur. Il vérifie d'abord s'il peut réaliser l'action « Construire une station-service » indiquée sur la carte dans la file d'attente avant de tirer une nouvelle carte de la pile de tâches.

Plateau solo de l'automa



Tuiles bonus

Lorsque l'automa obtient des tuiles bonus, il les place sur le prochain emplacement disponible du plateau solo, en commençant par la première rangée, de gauche à droite, puis en passant à la deuxième rangée, toujours de gauche à droite, et il reçoit le bonus indiqué sur l'emplacement concerné à la place du bonus indiqué sur la tuile.

Stations-service

Lorsque l'automa construit une station-service, il gagne immédiatement le bonus indiqué sur le plateau solo en dessous de la station-service qu'il a construit.

Bonus du plateau solo

Développer
Voir *Actions bonus de l'automa*

Promouvoir
Les promotions gagnées de cette manière devraient si possible être réalisées dans le service indiqué. Si cela n'est pas possible, suivez les règles de priorité indiquées à la section « *Promotions des employés de l'automa* ».

Construire une station-service
L'automa réalise immédiatement l'action « Construire une station-service » telle que décrite à la section « *Actions bonus de l'automa* ».

Construire une section de route
L'automa réalise immédiatement l'action « Construire une section de route » telle que décrite à la section « *Actions bonus de l'automa* ».

Améliorer une liaison routière
L'automa réalise immédiatement l'action « Améliorer une liaison routière » telle que décrite à la section « *Actions bonus de l'automa* ».

Placer un employé
L'automa place un employé dans le bureau correspondant à la couleur du tour.

Actions bonus de l'automa

Défausser
L'automa défausse une des cartes Action du marché. Une fois la carte défaussée, faites glisser toutes les cartes restantes vers la droite et placez une nouvelle carte tout à gauche du marché.

Défausser une carte : règles de priorité de l'automa

1. La carte de la couleur du tour située la plus à gauche.
2. La carte la plus à droite parmi celles de la couleur qui est plus représentée dans le marché.

Développer
Avancez le jeton de l'automa d'une ou deux cases sur la piste de développement.

Max +1x
Max +1x

Prenez la première carte de la **pile de tâches avancées** et mélangez-la dans la pile de tâches sans la regarder.

Promouvez 1 employé de l'automa selon les règles décrites dans la section « Promotions des employés de l'automa ».

Prenez la carte Action la plus à gauche sur le marché et mélangez-la dans la pile de cartes Couleur de l'automa. L'automa obtient ainsi une carte Couleur supplémentaire.

Remarque : *Le bonus spécial indiqué sur la carte est toujours ignoré par l'automa.*

Actions principales de l'automa

Construire ou améliorer une section de route
L'automa construit la prochaine section de route de l'Autobahn de la couleur du tour.
Si toutes les sections de route éligibles ont déjà été construites, l'automa améliore une liaison routière à la place.

Construire une section de route
L'automa construit la prochaine section de route de l'Autobahn de la couleur du tour.

Construire une section de route : règles de priorité de l'automa

1 La section de route qui permettrait à un des camions de l'automa de livrer une marchandise ou de se rapprocher de son pays de destination. Si les deux camions sont à égale distance de leur destination, choisissez la route desservant le pays listé le plus haut sur le plateau Livraison de l'automa.

2 Une section de route où est posée une tuile bonus.

3 La section de route la plus proche de l'Autobahn noire (en nombre de sections menant à cette Autobahn).

4 Pendant les **1re et 2e périodes**, la section de route la plus au sud, puis celle la plus à l'ouest. Pendant la **3e période**, la section de route la plus au nord, puis celle la plus à l'est.

L'automa joue une carte orange et réalise une action « Construire une section de route ».

Il a un camion qui doit faire une livraison à Amsterdam, donc il choisit la liaison Oberhausen - Amsterdam.

Si le camion n'était pas là, l'automa choisirait quand même cette liaison, car elle comporte une tuile bonus.

Si à un tour ultérieur l'automa réalise encore une fois une action de construction orange, il choisit la section à l'ouest de Würzburg, car c'est la plus proche de l'Autobahn noire.

Si à un tour ultérieur l'automa réalise encore une fois une action de construction orange, il choisit la section au sud de Nürnberg, car elle est à la même distance de l'Autobahn noire que la section à l'est de Frankfurt, mais plus au sud que cette dernière.

Améliorer une liaison routière

Si toutes les sections de route éligibles ont déjà été construites, l'automa améliore une liaison routière à la place.

Améliorer une liaison routière : règles de priorité de l'automa

1. La liaison routière la plus proche de l'Autobahn noire (en nombre de sections menant à cette Autobahn).
2. La liaison routière la plus proche de Bad Hersfeld.
3. Pendant les **1re et 2e périodes**, la liaison routière la plus au sud, puis celle la plus à l'ouest. Pendant la **3e période**, la liaison routière la plus au nord, puis celle la plus à l'est.

Si toutes les routes ont été construites et améliorées, cette action n'est pas réalisable : placez la carte Tâche dans la file d'attente.

L'automa joue une carte noire pendant la 1re période. Il améliore la liaison entre Bad Hersfeld et Würzburg (c'est la plus proche de Bad Hersfeld et la plus au sud).

Lorsqu'il construit ou améliore une route, l'automa place un employé dans le bureau correspondant. L'automa ne paye jamais les coûts de construction ou d'amélioration.

Si l'automa construit une section de route sur un emplacement incluant une icône de développement, il gagne le bonus comme expliqué dans la section « *Actions bonus de l'automa* ».

Si l'automa construit une section de route sur un emplacement comprenant une tuile bonus, il récupère cette tuile comme expliqué dans la section « *Actions bonus de l'automa* ».

Charger un camion

Lorsque l'automa réalise l'action « Charger un camion », il choisit d'abord un pays de destination et un entrepôt où charger son camion.

Il doit choisir un pays dans lequel il n'a pas encore livré et vers lequel son autre camion n'est pas déjà en train de se diriger. Pendant les 1re et 2e périodes, l'automa ignore la Pologne et la République tchèque.

L'automa sélectionne un pays sur son plateau Livraison qui correspond au type de marchandises qu'il va charger sur son camion.

Si aucun pays où il n'a pas encore fait de livraison ou vers lequel son autre camion n'est pas en train de se diriger ne correspond, l'automa ne peut pas réaliser cette action principale : placez la carte Tâche dans la file d'attente.

L'automa peut utiliser ses deux camions dès le début de la partie. Si aucun de ses camions n'est disponible, l'automa ne peut pas réaliser cette action principale : placez la carte Tâche dans la file d'attente.

Charger sur l'Autobahn rouge, verte, violette, orange ou blanche.

Choisissez l'entrepôt qui correspond à la couleur du tour, chargez le jeton Marchandise correspondant sur un camion disponible de l'automa et placez ce camion sur la case de l'entrepôt.

Charger un camion sur l'Autobahn noire

Si la couleur du tour est le noir, l'automa sélectionne d'abord le pays de destination, puis choisit le type de marchandise indiqué pour ce pays sur son plateau Livraison.

Lorsque le pays est sélectionné, l'automa choisira le jeton marchandise qui correspond au pays sur le plateau Livraison de l'automa.

Chargez le jeton Marchandise correspondant sur un camion disponible de l'automa et placez ce camion sur la case de l'entrepôt approprié. Si l'automa doit charger des voitures ou des produits chimiques dans son camion, choisissez l'entrepôt le plus près du pays de destination.

Sélectionner un pays :

Règles de priorité de l'automa

1. Un pays connecté au réseau.
2. Un pays où est posée une tuile bonus.
3. Un pays avec le moins de sections de route restant à construire.
4. Le pays listé le plus haut sur le plateau Livraison de l'automa.

Placez le jeton Développement correspondant à la couleur du camion que l'automa a chargé sur le plateau, à côté du pays choisi. Il vous permettra de vous souvenir du pays choisi pour ce camion.

L'automa tire une carte noire de sa pile de cartes Couleur et une action « Charger un camion » de sa pile de tâches.

Deux villes étrangères sont connectées au réseau routier, Åarhus et Amsterdam. Chaque ville comporte une tuile bonus.

Comme l'automa a joué une carte noire, il peut choisir n'importe quel type de marchandise, donc les deux villes correspondent au type de marchandise du tour selon le plateau Livraison de l'automa.

L'automa choisit la ville ayant la position la plus élevée sur son plateau Livraison, Åarhus.

Il doit donc charger des voitures sur son camion. Il le fait à Hannover, car c'est la ville productrice de voitures la plus proche d'Åarhus.

Charger des médicaments

Pendant la 3e période, si la couleur du tour est le vert ou le jaune, l'automa choisit de charger des médicaments (plutôt que des voitures).

Au lieu de suivre les critères habituels, l'automa choisit un pays connecté au réseau routier qui n'a pas encore reçu de livraison de médicaments, en commençant par l'Autriche (Wien) et en suivant le sens des aiguilles d'une montre autour de la carte.

Si le joueur livre des médicaments au pays choisi avant l'automa, placez le jeton Développement de la couleur du camion de l'automa à côté du prochain pays qui n'a pas encore reçu de livraison de médicaments, en suivant le sens horaire.

Une fois sa livraison de médicaments réussie, l'automa gagne le bonus de livraison de médicaments selon les règles habituelles.

L'automa essaye de livrer des médicaments à Milano. À votre tour, vous parvenez à livrer des médicaments à Milano avant lui. L'automa doit maintenant modifier sa destination. Il sélectionne le prochain pays connecté au réseau routier dans le sens horaire. Il ignore donc Basel et déplace son jeton à côté de Paris.

Construire une station-service

L'automa construit une station-service sur le prochain emplacement disponible le long de l'Autobahn qui correspond à la couleur du tour.

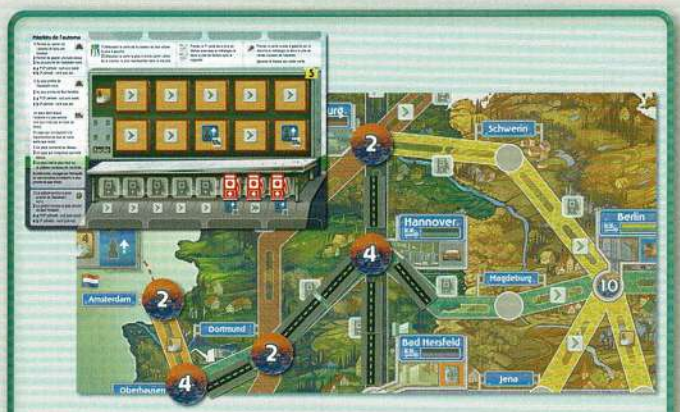
Construire une station-service : règles de priorité de l'automa

1. L'emplacement de station-service le plus proche de l'Autobahn noire (en nombre de sections menant à cette Autobahn).
2. Pendant les **1re et 2e périodes**, l'emplacement le plus au sud, puis celui le plus à l'ouest. Pendant la **3e période**, l'emplacement le plus au nord, puis celui le plus à l'est.
3. Si l'automa construit une station-service sur l'Autobahn noire, choisissez l'emplacement le plus proche de Bad Hersfeld. S'il y a plusieurs emplacements possibles, pendant les **1re et 2e périodes**, choisissez l'emplacement le plus au sud, et pendant la **3e période**, celui le plus au nord.

S'il n'y a pas d'emplacement relié au réseau routier qui correspond à la couleur du tour, l'action principale n'est pas réalisable : placez la carte Tâche dans la file d'attente.

Conformément aux règles habituelles, l'automa ne peut pas construire de stations-service en Allemagne de l'Est pendant les 1re et 2e périodes.

Lorsqu'il construit une station-service, l'automa gagne immédiatement le bonus indiqué sur le plateau solo en dessous de l'emplacement de cette station-service, comme expliqué dans la section « *Plateau solo de l'automa* ».



Pendant la 3e période, l'automa joue une carte verte avec une action de construction de station-service. L'automa construit une station-service entre Hannover et Magdeburg.

Comme c'est sa 6e station-service, il gagne une promotion, comme indiqué sur le plateau solo.

Cartes jaunes (3e période UNIQUEMENT)

Si l'automa tire une **carte jaune** de la pile de cartes Couleur, il réalise une action « Construire une section de route » **supplémentaire** pendant ce tour.

La résolution de cette action bonus dépend de l'action principale du tour.

Si l'action principale est « Construire une section de route », l'automa construit si possible 2 sections de route qui permettent de connecter une nouvelle ville au réseau routier.

Pour toutes les autres actions principales, l'automa réalise son action bonus « Construire une section de route » avant son action principale.

Si l'action principale n'est pas réalisable, vérifier si l'action bonus « Construire une section de route » la rendrait possible. Si c'est le cas, réalisez l'action bonus de manière à rendre l'action principale réalisable. Si l'action principale n'est pas réalisable même après l'action bonus, révélez une nouvelle carte Tâche selon les règles habituelles et répétez cette étape de vérification.

Remarque : L'automa utilise l'action de construction bonus de la carte jaune, mais ignore tous les autres bonus donnés par des cartes.

Phase 2 du tour de l'automa

Déplacement du ou des camions et stations-service

Si l'automa a des camions sur la carte, déplacez chaque camion vers son pays de destination (voir l'action « Charger un camion » dans la section « *Actions principales de l'automa* » pour savoir choisir les pays de destination).

Le nombre de sections parcourues est déterminé par la période en cours, selon les règles habituelles.

Si vous souhaitez augmenter la difficulté, déplacez chaque camion d'une section de plus.

L'automa n'a pas besoin que ces camions soient sur une section ou un entrepôt correspondant à la couleur du tour pour déplacer ses camions. Si, pour quelque raison que ce soit (par exemple si la route n'est pas encore construite), un camion de l'automa ne peut pas avancer, il reste sur place.

Chaque fois qu'un des camions de l'automa passe devant l'une de **ses** stations-service, il obtient le bonus révélé le plus à droite sur le plateau solo. Lorsque l'un des camions de l'automa passe devant l'une de **vos** stations-service, vous gagnez des DM de la réserve selon les règles habituelles. L'automa ne gagne rien lorsque **vos** camions passent devant **ses** stations-service.

Pour augmenter la difficulté, vous pouvez avancer le jeton de l'automa d'une case sur la piste de développement à chaque fois que vos camions passent devant une de ses stations-service.

Lorsqu'un camion de l'automa atteint le pays choisi, il livre ses marchandises.

Placez le jeton Marchandise livré sur l'emplacement correspondant du plateau Livraison de l'automa.

L'automa avance d'une case sur la piste de développement. Il ne reçoit jamais l'action bonus ou les DM indiqués sur son plateau Livraison.

Si l'automa livre des médicaments, il gagne le bonus de livraison correspondant selon les règles habituelles.

Si le pays choisi comporte une tuile de bonus de livraison, l'automa la prend et la place face cachée sur le prochain emplacement disponible du plateau solo et obtient le bonus indiqué sur cet emplacement, comme décrit dans la section « *Plateau solo de l'automa* ».

Comme dans une partie à plusieurs, l'automa ne peut pas livrer de marchandises en Pologne (Warszawa) et en République tchèque (Praha) pendant les 1re et 2e périodes.

Phase 3 du tour de l'automa

Fin du tour

S'il reste des cartes Couleur dans la pile de cartes Couleur, le tour de l'automa prend fin immédiatement.

S'il ne reste plus de carte Couleur dans la pile, l'automa renouvelle entièrement la pile de cartes Couleur et la pile de tâches. Reprenez toutes les cartes Couleur et toutes les **cartes Tâche**, à l'exception de la carte Tâche de la file d'attente ayant la priorité la plus élevée. Mélangez chaque type de cartes séparément pour créer une nouvelle **pile de cartes Couleur** et une nouvelle **pile de tâches**. Placez ces deux piles à côté du plateau solo.

Promotions des employés de l'automa

Les promotions des employés de l'automa sont limitées en fonction de la période en cours. Pendant la 1re période, ses employés ne peuvent être promus que jusqu'au 1er étage. Pendant la 2e période, ils ne peuvent être promus que jusqu'au 2e étage. Pendant la 3e période, ils ont accès à tous les étages. Ces restrictions sur les promotions s'appliquent aussi aux employés promus à la fin d'une période (pendant la phase administrative).

À moins que le bonus de promotion concerné indique un service spécifique, lorsque l'automa gagne une promotion, il promeut l'employé qui peut atteindre l'étage le plus élevé, quel que soit le service où il se trouve. Si plusieurs employés peuvent atteindre l'étage le plus élevé possible, la promotion est donnée à l'employé se trouvant dans le service le plus à gauche.

Fin de la période

Budgets de construction

Au moment du calcul des budgets de construction, traitez l'automa comme un deuxième joueur pour les bureaux où il a des employés. Cependant, l'automa ne reçoit pas son budget de construction.

Pour rappel, l'automa dispose d'un budget illimité : vous n'avez pas besoin de suivre ses revenus ou ses dépenses.

Promotions

Si c'est l'automa qui a déclenché la fin de la période, il obtient une promotion selon les règles habituelles.

Cartes Itinéraire

L'automa n'a pas de carte Itinéraire ; à la place, il obtient **toujours** les promotions automatiques suivantes :

	1re période	*2e période*	*3e période*
	0	1	1
Pour augmenter la difficulté, l'automa obtient à la place les promotions automatiques suivantes :			
	1re période	*2e période*	*3e période*
	1	1	2
	1	2	2

Réunification

À la fin de la deuxième période, ajoutez la **carte Action de base jaune** de l'automa face cachée au-dessus de la pile de cartes Couleur.

Fin de la partie

À la fin de la partie, l'automa gagne des points pour chacun de ses employés dans le hall d'entrée et dans les trois premiers services du ministère selon les règles habituelles.

Si vous avez obtenu plus de points que l'automa, vous remportez la victoire !

Niveaux de difficulté de l'automa

Le plateau solo a deux faces, une « facile » et une « difficile ». Il y a également d'autres façons d'augmenter la difficulté du mode solo.

Nous vous suggérons de commencer par la face « facile » du plateau solo, puis d'ajouter quelques-unes des options de difficulté ci-dessous avant de jouer avec la face « difficile ». Les options de difficulté peuvent aussi être ajoutées lorsque vous jouez avec la face « difficile » du plateau solo pour augmenter encore la difficulté.

- Les camions de l'automa se déplacent d'une section de plus chaque tour
- L'automa avance d'une case sur la piste de développement à chaque fois que l'un de vos camions passe devant l'une de ses stations-service
- L'automa avance d'une case sur la piste de développement s'il passe son tour
- L'automa obtient 1 ou 2 promotions supplémentaires à la fin de chaque période (2 niveaux de difficulté)

Mini-extension

Les mini-extensions suivantes sont incluses dans l'édition Kickstarter d'Autobahn, en cadeau aux participants à la campagne.

Si vous avez acheté l'édition boutique d'Autobahn, ces extensions ne seront pas incluses dans votre jeu.

Le pack Kickstarter est disponible en version anglaise, à acheter sur le site : https://www.alleycatgames.com/

Mini-extension 1 : Vin

Cette extension introduit le vin, un nouveau type de marchandises, qui peut être importé en Allemagne depuis d'autres pays.

Matériel

Mise en place

Suivez ces étapes supplémentaires pendant la mise en place du jeu :

1. Mélangez les **4 cartes Vin** et distribuez-en une à chaque joueur (le cas échéant, remettez les cartes non utilisées dans la boîte). Chaque joueur regarde sa carte Vin, puis la place face cachée à côté de son plateau.
2. Placez les **4 jetons Marchandise « vin »** dans la réserve à côté du plateau principal.

Prenez un certain nombre de **jetons Livraison « vin »** en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous) et placez-les à côté du plateau principal (remettez tout jeton non utilisé dans la boîte) :

- ***Partie à 2 joueurs :*** 1 jeton Promotion et 1 jeton Double promotion
- ***Partie à 3 joueurs :*** 2 jetons Promotion et 1 jeton Double promotion
- ***Partie à 4 joueurs :*** 2 jetons Promotion et 2 jetons Double promotion

Déroulement de la partie

Chaque carte Vin indique un pays d'origine (France, Italie, Suisse ou Autriche) et une ville de destination dans l'ancienne Allemagne de l'Est.

Une seule fois pendant la partie, à votre tour, vous pouvez révéler votre carte Vin et charger un jeton Marchandise « vin » sur un de vos camions. Pour cela, vous devez réaliser l'action « Charger un camion » en jouant une carte de la même couleur que la section de route immédiatement adjacente à la ville du pays indiqué sur votre carte Vin.

Placez votre camion sur cette section de route.

Vous pouvez ensuite déplacer votre camion selon les règles habituelles. Lorsque vous atteignez la section de route immédiatement à l'extérieur de la ville indiquée sur votre carte Vin, vous avez réussi à importer du vin en ex-Allemagne de l'Est et vous devez maintenant suivre ces étapes :

1. Si un jeton Livraison « vin » avec une icône de double promotion est disponible, prenez-le et réalisez immédiatement 2 promotions, sinon, prenez un jeton Livraison « vin » avec une icône de promotion unique et promouvez immédiatement un de vos employés.
2. Placez le jeton que vous avez gagné à côté de votre plateau Livraison.
3. Placez le jeton Marchandise « vin » à côté de votre plateau joueur et remettez votre camion sur votre plateau joueur.

Le joueur violet joue une carte violette pour réaliser l'action « Charger un camion » et révèle sa carte Vin (Suisse–Jena). Il charge un jeton Marchandise « vin » sur son camion et place celui-ci sur la section de l'Autobahn située juste à la sortie de Basel.

Fin de la partie

Au moment de calculer les points donnés par le service Commerce, si vous avez un jeton Livraison « vin » à côté de votre plateau joueur (parce que vous avez réussi à livrer du vin), vous pouvez compter l'Allemagne dans les pays auxquels vous avez livré des marchandises.

Mode solo

Au moment de la mise en place, choisissez une carte Vin au hasard et placez les 3 autres à côté du plateau solo. Au début de la 3e période, révélez les trois cartes Vin.

La première fois que l'automa réalise une action « Charger un camion » avec une carte Couleur correspondant à une de ces cartes Vin, défaussez les deux autres, chargez le camion sur la section immédiatement adjacente au pays indiqué sur la carte Vin et placez le jeton Développement de la couleur du camion à côté de la destination indiquée sur la carte Vin.

Lorsque le camion atteint sa destination, l'automa gagne un jeton Livraison « vin ».

Mini-extension 2 : Embouteillages

Cette extension introduit des embouteillages autour des grandes villes, ce qui ralentit les camions et a un impact négatif sur le statut des itinéraires qui passent par ces villes. Améliorer les liaisons routières permet d'enlever les jetons Embouteillage et peut vous faire gagner des promotions supplémentaires.

Matériel

Mise en place

Placez les **12 jetons Embouteillage** dans la réserve à côté du plateau principal.

Déroulement de la partie

Lorsqu'une ville atteint une valeur supérieure ou égale à 6 à la suite d'une action d'amélioration, placez un jeton Embouteillage sur chaque **liaison à une voie complète** directement connectée à la ville concernée. Si la liaison comporte 2 sections de route, placez le jeton Embouteillage sur la section la plus proche de la ville.

Ne placez **pas** de jeton Embouteillage sur une section de route si :

- La liaison routière comporte déjà un jeton Embouteillage parce que l'autre ville connectée à cette liaison a déjà atteint une valeur de 6. Chaque liaison routière ne peut comporter qu'un jeton Embouteillage au maximum.
- Il y a un camion sur la section de route concernée.
- La réserve de jetons Embouteillage est vide.

S'il n'y a pas assez de jetons Embouteillage dans la réserve pour en placer sur toutes les liaisons qui devraient en avoir un, le joueur actuel choisit sur quelles liaisons placer les jetons restants.

Déplacement des camions

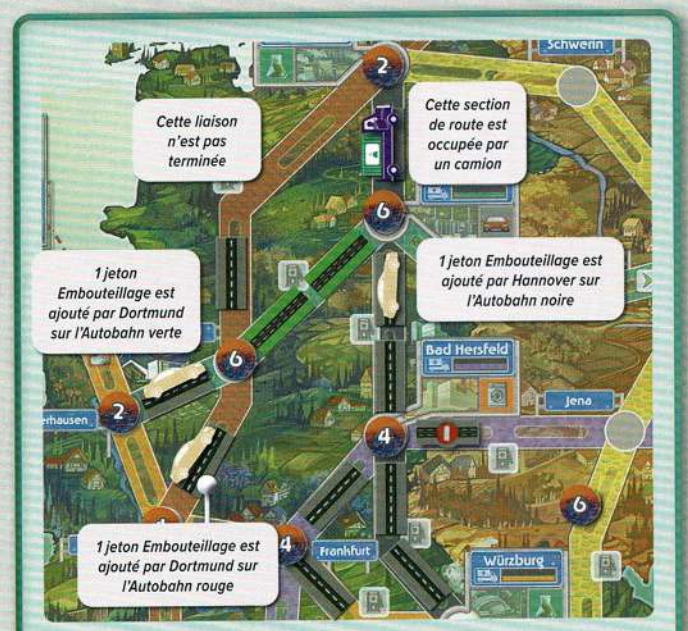
Les camions peuvent traverser une section de route comportant un jeton Embouteillage, mais ne peuvent pas s'arrêter dessus. Si vous n'avez pas assez de mouvements pour dépasser un jeton Embouteillage, vous devez arrêter votre camion sur la section située derrière le jeton Embouteillage.

Cartes Itinéraire

Au moment du calcul du statut de votre itinéraire, chaque jeton Embouteillage sur la route augmente son statut de 1.

Retrait des jetons Embouteillage

Si vous améliorez une liaison routière qui comporte un jeton Embouteillage, retirez ce jeton et placez-le près de votre plateau joueur. Une fois que vous avez récupéré 3 jetons Embouteillage, remettez-les dans la réserve puis promouvez 1 employé.



Le joueur rouge améliore la liaison Dortmund–Hannover de l'Autobahn verte. La valeur des deux villes atteint 6, donc de nouveaux jetons Embouteillage sont placés sur toutes les liaisons à une voie desservant ces villes, si cela est possible.

Sur l'Autobahn noire, 1 jeton Embouteillage est ajouté à la liaison Hannover–Bad Hersfeld. La liaison Hannover–Hamburg comporte déjà un camion donc il n'est pas possible d'y placer un jeton Embouteillage.

Sur l'Autobahn verte, 1 jeton Embouteillage est ajouté à la liaison Dortmund–Oberhausen.

Sur l'Autobahn rouge, 1 jeton Embouteillage est ajouté à la liaison Dortmund–Köln. La liaison Dortmund–Hamburg n'étant pas terminée, il n'est pas possible d'y placer un jeton Embouteillage.

Mode solo

Lorsqu'il réalise une action d'amélioration, l'automa donne la priorité aux liaisons comportant un jeton Embouteillage avant de vérifier les autres règles de priorité. Une fois que l'automa a récupéré 3 jetons Embouteillage, il gagne une promotion selon les règles habituelles.

Mini-extension 3 : Aires de repos

Cette extension vous donne la possibilité d'ajouter des aires de repos aux stations-service situées sur des liaisons routières améliorées (routes à deux voies).

Matériel

8 jetons Aire

1 plateau Aires de repos

Mise en place

Placez le plateau Aires de repos à proximité du plateau principal et placez un jeton Aire sur chaque emplacement prévu à cet effet.

Déroulement de la partie

À chaque fois que vous réalisez une action « Construire une station-service », vous pouvez à la place construire une aire de repos à côté d'une de vos stations-service sur une liaison routière améliorée. Cette aire de repos doit être placée sur une Autobahn de la même couleur que la carte que vous avez joué ce tour-ci, conformément aux règles du jeu.

- Prenez un jeton Aire sur le plateau Aires de repos, s'il en reste, et placez-le à côté d'une des stations-service que vous avez déjà construites sur l'Autobahn de la couleur de la carte que vous venez de jouer.
- Les aires de repos ne peuvent être construites qu'à côté de stations-service situées sur des liaisons routières améliorées (routes à deux voies).

Après avoir construit l'aire de repos, obtenez le bonus indiqué en dessous de l'aire que vous avez choisi sur le plateau Aires de repos.

Camions

Si **vos camions** passent devant l'une de **vos** stations-service avec aire, obtenez **deux bonus différents** (au lieu d'un seul) parmi ceux indiqués en dessous des emplacements de votre plateau joueur où se trouvaient les stations-service que vous avez déjà construites. À n'importe lequel de vos tours, tous les bonus que vous obtenez en faisant passer vos camions devant vos stations-service doivent toujours être tous différents.

Si vos camions passent devant l'une des stations-service avec aire d'un de **vos adversaires**, cherchez le bonus de DM le plus élevé parmi ceux en dessous des emplacements des stations-service que votre adversaire a déjà construites. Votre adversaire gagne le montant de DM le plus **élevé** indiqué dans ce bonus. (Par exemple, s'il a construit 1 ou 2 stations-service, il gagne 2 DM, mais s'il en a construit 7 ou 8, il gagne 8 DM.)

Bonus du plateau Aires de repos

Promouvez 1 employé.

Placez un employé dans le bureau de construction qui correspond à la couleur de l'Autobahn sur laquelle l'aire de repos a été construite (suivez les mêmes règles que si vous veniez de construire une section de cette Autobahn).

Retournez une de vos tuiles Action montrant 2 cônes pour rendre visible la face avec 1 cône.

Réalisez l'action « Demander des financements ». Vous ne pouvez pas obtenir ce bonus si vous avez déjà réalisé l'action « Demander des financements » pendant la période en cours.

Choisissez 1 des 5 cartes Action du marché et ajoutez-la à votre main.

Avancez votre jeton Développement de 3 cases sur la piste de développement.

Reprenez en main toutes les cartes que vous avez jouées (vous ne gagnez pas d'argent pour chaque carte que vous avez récupérée).

Déplacez l'un de vos camions de 3 sections maximum sur le réseau routier construit.

Mode solo

Lorsqu'il réalise une action de construction de station-service, l'automa essaye de construire une aire de repos si cela est possible (c'est-à-dire s'il existe une liaison améliorée de la couleur du tour comprenant une station-service de l'automa).

Si c'est le cas, il choisit l'aire de repos disponible la plus à gauche sur le plateau Aires de repos, mais il gagne toujours une promotion au lieu du bonus indiqué.

Contenu bonus

Pendant la campagne Kickstarter, les éléments suivants ont été débloqués comme bonus de palier de financement. Ils sont inclus dans toutes les éditions d'Autobahn.

Mélangez ces 8 cartes Action avancées avec les 14 cartes Action avancées du jeu de base pendant la mise en place.

Ces cartes peuvent être jouées comme si elles étaient de l'une ou l'autre de leurs couleurs. Pour le déplacement de camions, elles sont considérées comme étant des deux couleurs à la fois : à la fin de votre tour, vous pouvez déplacer vos camions s'ils sont sur une section de l'une ou l'autre de ces couleurs.

L'action bonus indiquée sur la carte peut aussi être jouée sur l'Autobahn de l'une ou l'autre couleur.

Mélangez ces 4 tuiles bonus avec les 36 tuiles bonus du jeu de base pendant la mise en place.

Recruter un employé :

Placez 1 employé de votre réserve directement dans le hall d'entrée.

Faire glisser une carte Action :

Choisissez 1 carte Action que vous avez déjà jouée au-dessus de votre plateau joueur et faites-la glisser d'un ou plusieurs emplacements vers la gauche. Vous ne pouvez pas utiliser cette action pour faire glisser une carte Action au-delà de l'emplacement « Débloquer une technologie » de votre plateau joueur.

Placez ce plateau à côté du plateau Ministère pendant la mise en place.

Ce plateau ne vient pas recouvrir un autre service du ministère.

Lorsqu'ils réalisent une promotion, les joueurs peuvent choisir de placer leur employé dans le nouveau service. Vous devez débloquer les niveaux 1, 2 et 3 de n'importe quelle colonne de technologie sur votre plateau joueur pour pouvoir accéder respectivement au 1er, 2e et 3e étage de ce service.

Chaque employé du service Planification vous rapporte 1, 2 ou 3 points pour chaque carte Action améliorée ou avancée dans votre main.

Chaque employé du service Douanes vous rapporte 1, 2 ou 3 points pour chaque tuile bonus que vous avez récupérée pendant la partie.

Lorsque vous utilisez la face du service Douanes, vous devez mettre de côté, face cachée, les tuiles bonus que vous utilisez, et non les défausser.

Crédits

Conception du jeu : Fabio Lopiano et Nestore Mangone
Responsable du développement : David Digby
Concepteurs du jeu solo : Fabio Lopiano et Nestore Mangone
Développeur du jeu solo : David Digby

Éditeur en chef : Liam Millard
Co-éditeurs : Caezar Al-Jassar et Simon Milburn
Artiste et graphiste : Javier Inkgolem
Directrice artistique : Florentyna Butler
Concepteur des éléments en bois : Sebastián Koziner
Rédacteurs du livret de règles : Brett J. Gilbert, Simon Milburn, et David Digby
Traduction française : Armande Bessire

Fabio et Nestore souhaiteraient remercier en particulier : Tommaso Alisonno, Francesco Binetti, Luigi DeFeo, Anthony Howgego, Dean Morris, Barbara Parutto, David Spada et Ian Zhabjaku.

Ils souhaiteraient également remercier les nombreuses personnes qui ont aidé à tester Autobahn tout au long de son développement, jusqu'à sa version finale.

David Digby souhaiterait remercier les testeuses et testeurs suivants : Olly Pilsworth, Tom Fox, David Ellis, Richard Woods, Katie Bain et Samuli Raninen

Actions bonus

Développer
Avancez votre jeton Développement d'une ou deux cases sur la piste de développement, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête ou que votre jeton dépasse.

Gagner des DM
Gagnez le nombre de DM indiqué. Prenez les DM de la réserve et placez-les dans votre propre réserve à côté de votre plateau joueur.

Promouvoir
Réalisez 1 ou 2 promotions. Pour chaque promotion, déplacez 1 de vos employés soit du hall d'entrée vers le 1er étage d'un des services au choix, soit d'un étage d'un service à l'étage supérieur du même service.

Pour pouvoir transférer un employé à l'étage supérieur, il doit y avoir un siège vide sur lequel votre employé peut être placé. Chaque joueur peut avoir un maximum de 1 employé à chaque étage d'un service. Chaque étage d'un service peut contenir au maximum 3 employés.

Vous devez débloquer les niveaux 1, 2 et 3 des colonnes de technologie sur votre plateau joueur pour pouvoir accéder respectivement au 1er, 2e et 3e étage des trois premiers services. Vous n'avez pas besoin de débloquer de technologie pour accéder au 4e service. Vous devez débloquer les **deux** bonus du haut de chaque colonne pour pouvoir accéder au 3e étage du service correspondant.

Si vous avez gagné un bonus vous donnant 2 promotions, réalisez chaque promotion séparément. Vous pouvez promouvoir 1 fois 2 employés différents ou promouvoir 2 fois un seul employé. Si vous promouvez 2 fois un seul employé, il doit y avoir un siège vide disponible à l'étage que l'employé traverse et à l'étage où il s'arrête.

Si vous ne pouvez pas promouvoir d'employés, placez un employé de votre réserve dans le hall d'entrée.

Gagner une carte Action
Choisissez 1 des 5 cartes Action du marché et ajoutez-la à votre main. (Voir « Cartes action ».)

Révélez ensuite la carte du dessus de la pile de cartes Action et ajoutez-la au marché. Pendant les 1re et 2e périodes, le marché sera constitué de cartes Action améliorées ; pendant la 3e période, il sera constitué de cartes Action avancées.

Remplacer une carte Action
Choisissez 1 de vos cartes Action de base, de votre main ou parmi les cartes jouées au-dessus de votre plateau joueur, et défaussez-la (retirez-la du jeu). Ensuite, remplacez-la par l'une des 5 cartes Action du marché. (Voir « Cartes action ».)

Si vous remplacez une carte de votre main, ajoutez la nouvelle carte à votre main. Si vous remplacez une carte déjà jouée au-dessus de votre plateau joueur, placez la nouvelle carte au-dessus du même emplacement de votre plateau où se trouvait la carte que vous venez de défausser. Cela ne compte pas comme une carte jouée et ne vous permet pas de réaliser une action supplémentaire.

Lorsque vous remplacez une carte, la couleur de la carte que vous défaussez et la couleur de la carte qui la remplace n'ont pas besoin d'être identiques.

Révélez ensuite la carte du dessus de la pile de cartes Action et ajoutez-la au marché. Pendant les 1re et 2e périodes, le marché sera constitué de cartes Action améliorées ; pendant la 3e période, il sera constitué de cartes Action avancées.

Construire une section de route
Réalisez une action « Construire une section de route » sur n'importe quelle Autobahn, en respectant les règles habituelles de construction. Vous devez payer le coût de construction.

Améliorer une liaison routière
Réalisez une action « Améliorer une liaison routière » sur n'importe quelle Autobahn, en respectant les règles habituelles de construction. Vous devez payer le coût de construction.

Construire une station-service
Réalisez une action « Construire une Station-service » sur n'importe quelle Autobahn, en respectant les règles habituelles de construction de station-service.

Charger un camion
Réalisez une action « Charger un camion » dans n'importe quel entrepôt. Le camion se déplacera comme d'habitude pendant la phase 3 de votre tour si vous avez joué une carte de la même couleur que l'entrepôt choisi pour charger le camion.

Débloquer une technologie
Réalisez une action « Débloquer une technologie ». Utilisez l'un de vos 3 jetons Clé supplémentaires (ne prenez pas un jeton Clé d'un des emplacements colorés de votre plateau joueur).

Déplacer un ou deux camions
Déplacez l'un de vos camions de 2 sections sur le réseau routier construit. Le camion se déplacera comme d'habitude pendant la phase 3 de votre tour si vous avez joué une carte de la même couleur que la section sur laquelle le camion termine son déplacement.

Échanger une carte Action
Échangez 1 carte Action de votre main avec 1 carte Action que vous avez déjà jouée au-dessus de votre plateau joueur.

Changer la couleur d'une carte Action
Utilisez ce bonus lorsque vous jouez une carte Action pour changer sa couleur en rouge, vert, violet, orange ou blanc (**mais pas noir ou jaune**) jusqu'à la fin de votre tour.

Retourner une tuile Action
Retournez une de vos tuiles Action montrant 2 cônes pour rendre visible la face avec 1 cône. Cela augmente le nombre maximum de cartes que vous pouvez jouer à cet emplacement.

Pour l'action « Construire une section de route », ce nombre passe de 3 à 4. Pour les actions « Améliorer une liaison routière », « Construire une station-service » et « Charger un camion », ce nombre passe de 1 à 2.

Retirer une tuile Action
Retirez une de vos tuiles Action n'ayant qu'un cône visible pour révéler la case située en dessous (sur laquelle ne figure pas de cônes). Cela augmente le nombre maximum de cartes que vous pouvez jouer à cet emplacement.

Pour l'action « Construire une section de route », ce nombre passe de 4 à 5. Pour les actions « Améliorer une liaison routière », « Construire une station-service » et « Charger un camion », ce nombre passe de 2 à 3.

Recruter un employé
Placez 1 employé de votre réserve directement dans le hall d'entrée.

Faire glisser une carte Action
Choisissez 1 carte Action que vous avez déjà jouée au-dessus de votre plateau joueur et faites-la glisser d'un ou plusieurs emplacements vers la gauche. Vous ne pouvez pas utiliser cette action pour faire glisser une carte Action au-delà de l'emplacement « Débloquer une technologie » de votre plateau joueur.

Cartes Action

Cartes Action améliorées

Si vous avez réalisé l'action « Construire une section de route » ce tour-ci, avancez votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête.

Si vous avez réalisé l'action « Améliorer une liaison routière » ce tour-ci, avancez votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement pour chaque section que compte la liaison que vous avez améliorée, et obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête ou que votre jeton dépasse.

Si vous avez réalisé l'action « Charger un camion » ce tour-ci, déplacez le camion que vous venez de charger d'une section supplémentaire à la fin de votre tour.

Vous pouvez réaliser en plus une action « Construire une station-service » en suivant toutes les règles habituelles de construction de station-service.

Cartes Action jaunes

Vous pouvez réaliser en plus une action « Construire une section de route » en suivant toutes les règles habituelles de construction. Réalisez vos différentes actions dans l'ordre de votre choix.

Cartes Action avancées

Si vous avez réalisé l'action « Améliorer une liaison routière » ce tour-ci, vous pouvez aussi réaliser une action « Charger un camion », et inversement.

Vous pouvez payer exactement 10 DM pour avancer votre jeton Développement de 2 cases sur la piste de développement ; obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête ou que votre jeton dépasse.

À la fin de votre tour, votre camion peut se déplacer de 2 sections supplémentaires.

Si vous avez réalisé l'action « Construire une section de route » ce tour-ci, vous pouvez à la place construire deux sections de route d'un coup (en respectant les règles de construction habituelles). Payez 5 DM de moins pour chacune des sections.

Vous pouvez gagner 12 DM en plus de réaliser votre action.

En plus de votre action, vous pouvez avancer votre jeton Développement d'une case sur la piste de développement ; obtenez tout bonus sur lequel votre jeton s'arrête.

Vous pouvez réaliser en plus une action « Construire une section de route » en suivant toutes les règles habituelles de construction. Si vous avez réalisé l'action « Améliorer une liaison routière » ce tour-ci, vous pouvez aussi réaliser une action « Charger un camion », et inversement. Réalisez vos différentes actions dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez réaliser en plus une action « Construire une section de route » en suivant toutes les règles habituelles de construction. Si vous construisez au moins 1 section de route ce tour-ci, promouvez 1 employé.

C'est une carte Action de base noire. Elle ne donne pas d'action bonus.

Cette carte peut être jouée comme si elle était une carte Action de base rouge, verte, violette, orange ou blanche **(mais pas noire ou jaune)**. Pour le déplacement de camions, elle est considérée comme étant de ces 5 couleurs à la fois : à la fin de votre tour, vous pouvez déplacer vos camions s'ils sont sur une section d'une de ces 5 couleurs.

Aide de jeu

Bonus de livraison

Gagnez chaque bonus de livraison 1 fois max

Phase principale

Jouez une carte

Réalisez l'action choisie dans la même couleur que la carte

OU

Reprenez vos cartes en main

Gagnez 1 DM par carte

OU

Demandez des financements

Une fois par période, vous pouvez envoyer un employé demander des financements

À tout moment

Utilisez et défaussez une tuile bonus (1x par tour)

Fin du tour

Déplacez votre camion s'il est sur une route de même couleur que la carte que vous avez jouée

Déplacez-le d'une section supplémentaire s'il commence sur une route à deux voies

Si vous avez joué votre dernière carte, reprenez toutes vos cartes, mais ne gagnez pas de DM

Fin de la période

- La période prend fin quand la dernière section est construite
- Le joueur qui a construit la dernière section obtient une promotion
- Dernière période uniquement : chaque joueur joue un tour de plus (prendre des sections de route de la réserve si besoin)

Calculer les budgets :
1. Vérifier les cartes Itinéraire (dans l'ordre du tour)
2. Distribuer les revenus tirés des routes

Index du livret de règles

Actions :
Page 8 : *Construire une section de route*
Page 9 : *Améliorer une liaison routière*
Page 11 : *Charger un camion*
Page 11 : *Construire une station-service*
Page 11 : *Débloquer une technologie*

Déplacement des camions :
Page 12 : *Passer devant une station-service*
Page 13 : *Faire une livraison*

Si votre camion commence son déplacement sur une route à deux voies, vous pouvez le déplacer de 1 section supplémentaire ce tour-ci.

Un camion ne peut pas terminer son déplacement sur une section de route qui comporte déjà un autre camion.

Explication des icônes :
Page 11 : *Technologies*
Page 15 : *Calcul des scores*
Page 26 : *Actions bonus*
Page 27 : *Bonus des cartes*

Mode solo - page 16

Références :
Page 9 : *Pénurie d'employés*
Page 10 : *Mise à jour de la valeur des villes*
Page 14 : *Calcul des budgets de construction*
Page 15 : *Promotion d'employés*