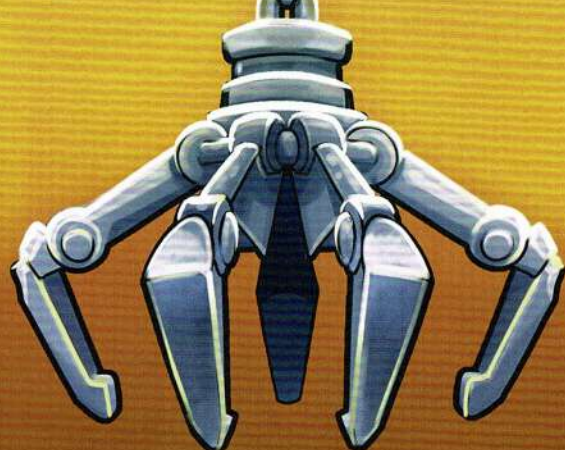


João
QUINTELA MARTINS

Vital
LACERDA

BOT FACTORY



SOMMAIRE

- 2 INTRODUCTION
- CONTENU
- MISE EN PLACE
- 4 COMMENT JOUER
- 5 PLATEAU LIGNE DE MONTAGE
- 6 PLATEAU PRODUCTION DE PIÈCES
- 7 PLATEAU PROJETS
- 8 PLATEAU FINANCES
- 9 FIN DE LA PARTIE
- DÉCOMPTÉ FINAL
- RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS
- 10 INSPECTION
- [VARIANTE SOLO]

Illustrations
Pedro SOTO

// INTRODUCTION

Vous pensez que ça allait être une journée de travail comme les autres dans l'usine de jouets, mais non : les dirigeants de l'entreprise ont découvert la méthode kanban lors d'un séminaire. Convaincus de son efficacité, ils ont remanié l'ensemble de l'atelier de production pour tirer parti des avantages du kanban. Ils ont même fait appel à la directrice de l'usine locale de voitures électriques, Sandra, en tant que consultante !

Vous devez maintenant essayer de tous les impressionner en devenant encore plus productif dans l'usine de jouets où vous travaillez. Si vous parvenez à les convaincre de votre enthousiasme pour cette nouvelle approche en dépassant leurs attentes les plus élevées, vous pourrez peut-être obtenir un poste de superviseur et quitter la chaîne de montage !

CONTENU



Plateau 01
(ligne de montage)



Plateau 02
(production de pièces)



Plateau 03
(projets)



Plateau 04
(finances)



1 plateau roue
+ 1 cube de rappel



1 meeple Sandra
1 marqueur de distribution



16 meeples robot
(4 x 4 couleurs)



4 marqueurs valeur de robot



24 tuiles projet
(6 x 4 couleurs)



14 tuiles contrat



36 jetons prise de parole
(9 x 4 couleurs)



4 ouvriers
(1 x 4 couleurs)

54 TUILES PIÈCE



16 têtes
(4 x 4 couleurs)



16 torsos
(4 x 4 couleurs)



16 jambes
(4 x 4 couleurs)



2 têtes universelles



2 torsos universels



2 jambes universelles

CONTENU
JEU SOLO



1 meeple Vilela



6 tuiles inspection
de contrat



4 tuiles robot



4 tuiles tâche



4 tuiles action Vilela

// MISE EN PLACE



La première fois que vous jouez, vous devez assembler le plateau production de pièces : utilisez l'axe autobloquant pour fixer le plateau roue au plateau production de pièces (assurez-vous que les deux plateaux sont face visible, et que la roue soit placée dessus).

Disposez les plateaux de gauche à droite comme suit pour former le sol de l'usine : (1) Ligne de montage, (2) Production de pièces, (3) Projets, (4) Finances.



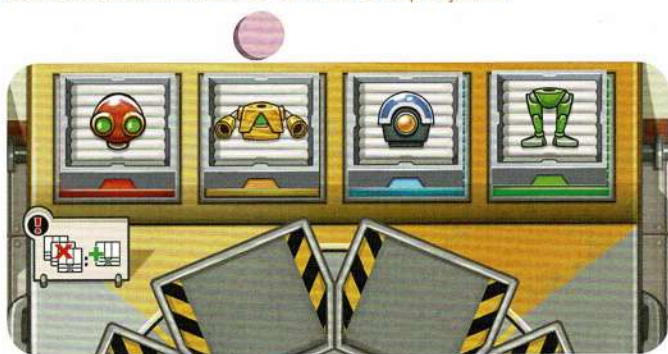
1. Plateau ligne de montage :

- Partie à 1 ou 2 joueurs :** remplissez 3 cases dans chaque groupe de couleur en haut du plateau avec des meeples robot de la couleur correspondante.
- Partie à 3 ou 4 joueurs :** remplissez les 4 cases dans chaque groupe de couleur en haut du plateau avec des meeples robot de la couleur correspondante.
- Prenez au hasard deux tuiles pièce, en ignorant les tuiles pièce universelle, et placez-en une face visible sur chacune des cases de pièce de rechange (palettes) du plateau.

2. Plateau production de pièces :

- Alignez les lignes jaunes de la roue avec les lignes jaunes du plateau, précisément comme représenté à droite (avec les icônes de jeu dans le cadran supérieur et inférieur de la roue).
- Mettez de côté les 3 paires de tuiles pièce universelle. Séparez les autres tuiles pièce en 4 piles par couleur. Mélangez chaque pile et placez-la face visible sur l'espace correspondant en haut du plateau.
- Placez le marqueur de distribution au-dessus de la pile qui correspond à la tuile pièce de rechange de gauche sur le plateau ligne de montage.

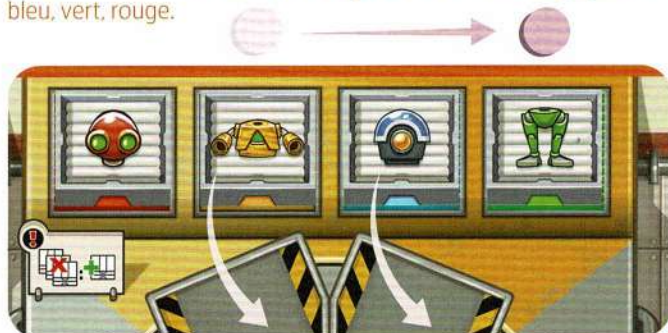
Exemple : la tuile pièce de rechange de gauche sur le plateau ligne de montage est jaune. Par conséquent, le marqueur de distribution commence au-dessus de la pile jaune.



- Il y a 8 cases sur la roue. En commençant par la case de gauche en haut, remplissez les cases de la roue dans le sens horaire à partir des piles de pièces. Pour chaque case, prenez la tuile de la pile au-dessus de laquelle se trouve le marqueur de distribution, puis déplacez le marqueur de distribution vers la droite (lorsqu'il quitte la pile verte/droite, il revient vers la pile rouge/gauche). Une fois les 8 cases de la roue remplies, le marqueur de distribution doit se retrouver à son point de départ.

Exemple : le marqueur de distribution a commencé au-dessus de la pile jaune, donc vous remplissez les cases de la roue dans le sens horaire à partir de chaque pile successivement. En

commençant par la case d'entrée de gauche (la position à 11:00) et en allant dans le sens horaire, la roue termine avec les parties de couleur suivantes dans l'ordre : jaune, bleu, vert, rouge, jaune, bleu, vert, rouge.



3. Plateau projets :

- Remplissez chacune des 6 cases projet dans la moitié supérieure de ce plateau avec une tuile projet au hasard, face visible.
- Mélangez le reste de ces tuiles pour former la pile projet et placez-la face cachée sur sa case.
- Placez les tuiles pièce universelle, triées par type, face visible sur les 3 cases de la moitié inférieure de ce plateau.

4. Plateau finances :

- Placez les 4 marqueurs de valeur de robot sur les cases de départ marquées des 4 pistes de valeur des robots (valeur 6).
- Remplissez chacune des 9 cases de tuiles contrat avec une tuile contrat choisie au hasard. Remettez le reste des tuiles contrat dans la boîte.
- Placez le meeple Sandra sur la case action la plus à droite.

5. Chaque joueur choisit une couleur et prend l'ouvrier de la couleur choisie.

6. Chaque joueur prend une tuile projet au hasard dans la pile projet face cachée et la place face visible devant lui.

Le premier joueur est le joueur qui a acheté un robot le plus récemment ou choisissez le premier joueur au hasard. L'ordre de départ du tour est dans le sens horaire autour de la table.

7. Chaque joueur prend 1 jeton prise de parole de sa couleur. Le dernier joueur dans l'ordre du tour prend 1 jeton prise de parole supplémentaire (2 au total). Les joueurs sont limités à 9 jetons prise de parole. Si les 9 sont utilisés, ils ne peuvent pas gagner d'autres jetons. Tous les jetons prise de parole restants sont placés à côté du plateau pour former une réserve générale.

8. Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur prend une tuile pièce du dessus de l'une des 4 piles de pièces sur le plateau production de pièces, et la place face visible devant lui.

// COMMENT JOUER

Chaque manche du jeu comporte trois phases :

1. DÉPLACER LES OUVRIERS
2. RÉALISER DES ACTIONS
3. MAINTENANCE

1. DÉPLACER LES OUVRIERS

Dans l'ordre du tour, chaque joueur déplace son ouvrier vers n'importe quelle case action disponible sur le sol de l'usine. Les cases action sont les 11 cercles situés en bas des plateaux de jeu.



Une **case action disponible** est une case action qui ne contient pas de meeples.

À votre tour



Déplacez votre pion ouvrier sur n'importe quelle case action disponible et **placez le pion debout** sur cette case pour montrer que vous avez effectué votre déplacement ce tour-ci, mais que vous n'avez pas encore réalisé votre action. Votre ouvrier **doit** se déplacer sur un autre plateau.

Partie à 2 joueurs : vous ne pouvez pas vous déplacer sur le plateau où se trouve **Sandra**.

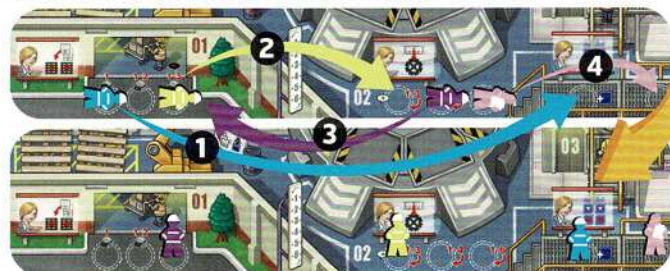
Ordre du tour : après la phase 1 de la première manche, une fois que tous les joueurs ont leur ouvrier sur le plateau, l'ordre du tour est alors déterminé par l'ordre des meeples sur les cases action, de la gauche vers la droite. Ceci inclut le meeple Sandra.

Exception : au cours de la première manche, vous placerez votre ouvrier sur le plateau au lieu de le déplacer. Dans les autres manches, vous allez déplacer votre ouvrier sur le plateau.

DÉPLACER SANDRA

Au cours de la 1^{re} manche (et seulement la 1^{re}), lorsque c'est au tour de Sandra de se déplacer, laissez-la simplement où elle est. Elle est en train de planifier sa journée. Dans les manches suivantes, lorsque c'est au tour de Sandra de se déplacer, elle quittera son plateau actuel et se déplacera vers la première case action disponible à droite de son plateau. Elle peut sauter un plateau entier si aucune case n'est disponible pour elle sur ce plateau, et passer au suivant jusqu'à ce qu'il y ait une case action disponible. Si elle se déplace à partir du plateau le plus à droite (Finances), elle « fait le tour » de l'usine et se déplace vers la première case action disponible dans l'usine. Souvent, ce sera sur le plateau le plus à gauche (montage). Sandra se déplace toujours dans l'ordre du tour.

Exemple : l'ordre du tour (tel que déterminé par l'ordre des meeples de gauche à droite dans l'usine) est le suivant : Bleu, Jaune, Violet, Sandra. Bleu se déplace d'abord vers la case action disponible sur le plateau projets, Jaune se déplace vers la case action disponible sur le plateau production de pièces. Ensuite, Violet se déplace vers la case action d'où venait Jaune, car elle est maintenant disponible. Enfin, Sandra se déplace vers la première case action disponible au-delà de son plateau actuel.



La partie dure jusqu'à ce que **tous les robots d'une couleur** aient été terminés, **ou qu'un joueur ait terminé 5 robots** (voir page 9).

2. RÉALISER DES ACTIONS

Dans l'ordre du tour, vous allez réaliser l'action correspondant à la case de votre ouvrier, mais les choses vont se compliquer si Sandra est également présente ! Si vous êtes sous la surveillance de Sandra, vous devrez lui expliquer votre procédure ; si vous ne trouvez pas les mots, vous n'arriverez à rien !

À votre tour



Réalisez l'action correspondant à la case action sur laquelle se trouve votre meeple ouvrier, puis **couchez votre meeple ouvrier** pour montrer que vous avez réalisé votre action pour ce tour.

De plus, vous pouvez effectuer l'action exécutive disponible sur ce plateau avant, pendant ou après votre action principale. Les actions sont décrites en détail dans la section des règles de chaque plateau.

Si vous ne pouvez pas réaliser l'action correspondant à la case action de votre ouvrier (ou si vous choisissez de ne pas la réaliser), vous pouvez toujours réaliser l'action exécutive. Votre action principale et votre action exécutive sont toutes deux **facultatives**.

Si **Sandra** est sur le même plateau que votre meeple ouvrier, vous devez soit **dépenser 1 jeton prise de parole**, soit coucher votre meeple ouvrier et **passer votre tour**, sans faire d'action principale ni d'action exécutive.

LES ACTIONS DE SANDRA

Lorsque c'est au tour de Sandra de réaliser une action, elle effectue son action spéciale décrite sur son plateau actuel, quelle que soit la case action qu'elle occupe. Couchez ensuite son meeple pour montrer qu'elle a réalisé son action pour cette manche. Les actions de Sandra sont décrites en détail dans la section des règles de chaque plateau.

Exception : au cours de la première manche, Sandra se couche sans faire d'action (elle met de l'ordre dans ses dossiers).

VILELA (SOLO uniquement) • L'inspecteur

Dans la section des règles de chaque plateau, vous trouverez également des règles pour Vilela. Ces règles sont destinées à la variante solo Inspection. Si vous ne jouez pas cette variante, ignorez simplement les sections relatives à Vilela.

3. MAINTENANCE

Après que tout le monde (y compris **Sandra**) ait fait ses actions, il y a une phase de maintenance (voir page 9).

// 1. PLATEAU LIGNE DE MONTAGE

Chaque colonne de ce plateau contient 3 cases de pièces pour assembler un robot de la couleur de la colonne : la case du haut pour la tête, la case du milieu pour le torse et la case du bas pour les jambes. Seules les pièces de la couleur correspondante, ou une pièce universelle (voir page 7), peuvent être placées dans chaque colonne. Pendant la phase de maintenance, les cases de montage des colonnes terminées sont vidées, ce qui permet d'assembler un nouveau robot de cette couleur lors des prochaines manches.

Remarque : les pièces de robot peuvent être ajoutées dans n'importe quel ordre.



ACTION PRINCIPALE

Placez **1 à 3** de vos tuiles pièce sur les cases de montage :



Cette case vous permet de placer **1 tuile pièce**.



Cette case vous permet de placer **1 à 2 tuiles pièce** ; elles n'ont pas besoin d'aller dans la même colonne.



Cette case vous permet de placer **1 à 3 tuiles pièce** ; elles n'ont pas besoin d'aller dans la même colonne. Cependant, pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton prise de parole. Si vous ne le faites, vous ne pouvez pas effectuer cette action (vous pouvez toujours effectuer l'action exécutive).

ACTION DE SANDRA

Défaussez les 2 tuiles pièce des cases pièce de rechange, dans leurs piles de défausse respectives, près des piles de pièces correspondantes. Remplissez à nouveau chaque case comme suit : Piochez la première tuile de la pile sur le plateau production de pièces avec le marqueur de distribution au-dessus d'elle, et placez la tuile sur la case de pièce de rechange ; puis déplacez le marqueur de distribution vers la droite (lorsqu'il se déplace de la pile la plus à droite, il revient vers la plus à gauche). Si vous devez piocher dans une pile vide, mélangez sa défausse pour créer une nouvelle pile.



Pour chaque tuile que vous placez, vous obtenez une récompense, en fonction de l'état d'avancement du robot après avoir posé votre tuile :

- 1^{er} Si le robot a maintenant **1** unique pièce (c.à.d que vous venez de le commencer), vous gagnez 2 jetons prise de parole de votre couleur.
- 2^{es} Si le robot a maintenant **2** pièces, gagnez 2 jetons prise de parole de votre couleur.
- 3^{es} Si le robot a maintenant **3** parties, prenez un meeple robot de la couleur correspondante et placez-le sur la tuile projet incomplète correspondante, ce qui complète cette tuile projet.

Vous ne pouvez compléter un robot que si vous avez une tuile projet correspondant au robot qui n'a pas de meeple robot sur elle. **Si vous n'avez pas de tuile projet inoccupée** correspondant au robot, **vous ne pouvez pas placer la 3^e tuile pièce** d'un robot.



Après avoir reçu toutes les récompenses mentionnées ci-dessus : pour chaque case avec cette icône que vous recouvrez, vous pouvez dépenser 1 jeton prise de parole pour prendre la première pièce de n'importe quelle pile sur le plateau de production de pièces.



Remarque : si tous les robots d'une couleur ont été complétés (c'est-à-dire qu'il ne reste aucun meeple de cette couleur sur le plateau), ou si vous avez complété **5 robots**, la partie se termine après la phase de maintenance de cette manche.

ACTION EXÉCUTIVE

Autant de fois que vous le souhaitez, dépensez 1 jeton prise de parole pour échanger une de vos tuiles pièce avec une des cases pièce de rechange.



VILELA (SOLO UNIQUEMENT)

Vérifiez s'il y a 2 tuiles pièce dans la colonne correspondant à la couleur de la tuile robot de Vilela (y compris les pièces universelles). Si c'est le cas, retirez les deux tuiles pièce. S'il n'y a pas 2 tuiles pièce correspondantes, retirez un meeple robot de cette couleur de ce plateau à la place. Cela n'a aucun effet sur la valeur de cette couleur de robot.



Rappel : si tous les robots d'une même couleur ont été retirés du plateau, la partie se termine après la phase de maintenance de cette manche.

//2. PLATEAU PRODUCTION DE PIÈCES

Sur ce plateau, les pièces du robot sont fabriquées puis déposées dans une roue à trémie pour sécher. Les ouvriers peuvent faire tourner la roue à trémie pour distribuer les pièces en bas.

ACTION PRINCIPALE

Dépensez jusqu'à 3, 4 ou 6 **crédits de déplacement** (en fonction de votre case action) pour faire tourner la roue et/ou répartir les pièces :



Cette case action vous donne 1 jeton prise de parole de votre couleur, et vous accorde jusqu'à 3 crédits de déplacement.



Cette case action vous accorde jusqu'à 4 crédits de déplacement.



Cette case action vous accorde jusqu'à 6 crédits de déplacement.

Vous pouvez dépenser chaque crédit de déplacement de l'une des **deux manières** :



- **Pivotez la roue de 90° dans le sens horaire** (1/4 de tour / 2 cases pièce). Après la rotation, si l'une des deux cases d'entrée supérieures est vide, remplissez-la immédiatement avec la première tuile d'une pile de pièces de votre choix. Si les deux cases sont vides, remplissez

d'abord la case de gauche. Le marqueur de distribution reste sur sa pile actuelle, quelles que soient les piles dans lesquelles vous prenez des tuiles. Si vous voulez piocher une pièce dans une pile qui est vide, mélangez les pièces défaussées **de cette couleur** pour former une nouvelle pile face visible.

Remarque : remplir le sommet de la roue n'utilise pas vos crédits de déplacement ; il alimente « automatiquement » les piles par gravité.



- **Distribuez une tuile pièce** depuis l'une des deux cases de sortie inférieures actuelles de la roue en prenant simplement la tuile pièce de la roue et en la plaçant devant vous.

ACTION DE SANDRA

Remplissez toutes les cases vides de la roue, en commençant par la case d'entrée gauche et dans le sens horaire à partir de cette case (sans tourner la roue). Pour chaque case, prenez la tuile de la pile au-dessus de laquelle se trouve le marqueur de distribution, puis déplacez le marqueur de distribution vers la droite (lorsqu'il quitte la pile droite, il revient vers la pile gauche).



Si vous distribuez une pièce à partir d'une case sur laquelle se trouvent ces icônes de bonus (voir à gauche), vous pouvez dépenser 1 jeton prise de parole pour placer 1 tuile pièce sur le plateau ligne de montage, avec les restrictions et récompenses habituelles. Cependant, cela ne vous permet pas d'effectuer une action exécutive sur le plateau ligne de montage.

Remarque : dans le coin inférieur gauche de ce plateau, il y a une petite piste de 6 cases. Utilisez le cube de rappel sur cette piste pour savoir combien de crédits de déplacement vous avez dépensé et combien il vous en reste pendant votre tour.

Exemple : Violet se trouve sur la case qui accorde 6 crédits de déplacement. **1** Violet dépense 1 crédit pour faire tourner la roue de 90° dans le sens horaire. **2** Violet dépense 1 crédit pour distribuer une pièce. **3** Violet décide de réaliser l'action bonus et place le cube de rappel sur la case 2, pour se souvenir du nombre de crédits déjà dépensés. **4** Violet dépense un jeton prise de parole pour réaliser l'action bonus en plaçant une tuile pièce sur une case ligne de montage, puis retourne à la roue à trémie pour utiliser ses 4 crédits de déplacement restants.



- 3 Remarque** : vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les crédits de déplacement disponibles, et il est également possible d'obtenir l'action bonus plusieurs fois en un tour.



ACTION EXÉCUTIVE

Défaussez 3 de vos tuiles pièce pour prendre la première tuile pièce de n'importe quelle pile sur ce plateau. Vous ne pouvez pas prendre de tuiles pièce des piles de défausse ou de la roue.



VILELA (SOLO UNIQUEMENT)

Défaussez de la roue toutes les tuiles pièce correspondant à la couleur de la tuile robot de Vilela. S'il n'y a pas de tuiles correspondantes, il ne se passe rien.

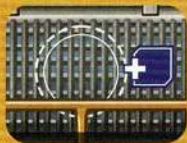


//3. PLATEAU PROJETS

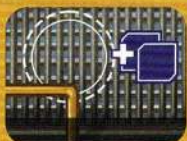
La moitié supérieure de ce plateau présente 6 tuiles projet pour les projets proposés par les ingénieurs. La moitié inférieure contient des pièces universelles de pointe pour les robots et qui fonctionnent avec n'importe quel projet.

ACTION PRINCIPALE

Prenez **1 à 2** tuiles projet :



Cette case vous permet de prendre 1 tuile projet (de n'importe quelle colonne).

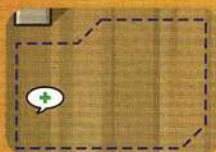


Cette case vous permet de prendre 1 à 2 tuiles projet (chacune pouvant provenir de l'une ou l'autre des colonnes).

Remarque : ne remplissez pas les cases des tuiles projet après avoir effectué cette action, les tuiles projet ne sont remplies que pendant la maintenance ou lorsque Sandra réalise son action sur ce plateau.



Si vous prenez la tuile inférieure de la colonne de gauche, vous pouvez dépenser 1 jeton prise de parole pour placer une tuile pièce sur le plateau ligne de montage, avec les restrictions et récompenses habituelles. Cependant, cela ne vous permet pas d'effectuer une action exécutive sur le plateau ligne de montage.



Si vous prenez la tuile inférieure de la colonne de droite, gagnez 1 jeton prise de parole de votre couleur.

ACTION EXÉCUTIVE

Défaussez 2 de vos tuiles projet pour prendre 1 tuile pièce universelle sur ce plateau. Une pièce universelle est compatible avec n'importe quelle couleur de robot.



ACTION DE SANDRA

Défaussez la tuile projet de la rangée inférieure de chaque colonne. Faites glisser toutes les tuiles projet vers le bas pour combler les espaces vides. Remplissez à nouveau toutes les cases vides avec les tuiles projet de la pioche.



VILELA (SOLO UNIQUEMENT)

Défaussez toutes les tuiles projet du plateau qui correspondent à la couleur de la tuile robot de Vilela. S'il n'y a pas de tuiles projet correspondantes, rien ne se passe. Ne faites pas glisser de tuiles vers le bas et ne remplissez pas les espaces vides.



// 4. PLATEAU FINANCES

Sur ce plateau, vous pouvez parler avec éloquence pour augmenter la valeur des robots et réserver des contrats.

ACTION PRINCIPALE

Dépensez jusqu'à **2, 3** ou **4** jetons prise de parole (en fonction de votre case action) pour augmenter la valeur des robots et/ou réserver des contrats :



Cette case vous permet de dépenser jusqu'à **2** jetons prise de parole.



Cette case vous permet de dépenser jusqu'à **3** jetons prise de parole.



Cette case vous permet de dépenser jusqu'à **4** jetons prise de parole.

Vous pouvez dépenser vos jetons prise de parole autorisés de deux manières différentes (vous pouvez faire l'une ou l'autre ou les deux, autant de fois que vous pouvez payer et que vous le souhaitez).

- Dépensez **1 jeton prise de parole** pour **augmenter la valeur de certaines couleurs de robots** d'une case. Si la valeur du robot franchit une ligne, vous obtenez immédiatement et **gratuitement** le bonus décrit à gauche de cette ligne (si vous n'utilisez pas le bonus immédiatement, il est perdu) :



Ce bonus vous permet de placer une tuile pièce sur le plateau ligne de montage, avec les restrictions et récompenses habituelles. Cependant, cela ne vous permet pas d'effectuer une action exécutive sur le plateau ligne de montage.



Ce bonus vous permet de prendre une tuile projet sur le plateau projets, avec les restrictions et récompenses habituelles. Cependant, cela ne vous permet pas d'effectuer une action exécutive sur le plateau projets.



Remarque : si vous gagnez des jetons prise de parole en réalisant ces actions, vous pouvez les dépenser pour d'autres actions finances pendant ce tour, tant que vous ne dépassez pas le maximum autorisé par votre case action. Vous ne pouvez pas augmenter la valeur d'une couleur de robot au-delà du haut de sa piste (15).

ACTION EXÉCUTIVE

Il n'y a pas d'action exécutive ici.

ET / OU

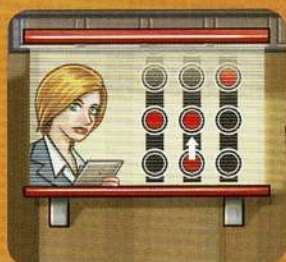


- Dépensez **1 à 3 jetons prise de parole** pour réserver une **tuile contrat**. Le nombre de jetons prise de parole que coûte une tuile contrat pour la réserver est indiqué à gauche de sa rangée. Placez 1 des jetons prise de parole (que vous avez dépensé pour la tuile contrat) sur la case restante de la tuile contrat ayant la valeur la plus élevée, puis remettez le reste dans la réserve (si vous en avez dépensé plus d'un). Laissez la tuile contrat où elle se trouve. Vous ne pouvez pas réserver une tuile contrat sur laquelle vous avez déjà un jeton prise de parole. Chaque tuile contrat peut être réservée par 2 joueurs maximum.

Remarque : vous ne pouvez réserver un contrat que si votre case action vous permet de dépenser tous les jetons prise de parole requis. Par exemple, si vous ne pouvez dépenser que 2 jetons prise de parole supplémentaires, vous ne pouvez pas réserver une tuile contrat de la rangée supérieure, même si vous avez 3 jetons prise de parole.

ACTION DE SANDRA

Sandra augmente la valeur du robot le plus faible d'une case. S'il y a une égalité pour le robot de plus faible valeur, Sandra augmente la valeur de tous les robots à égalité de 1. Cependant, si tous les robots sont à égalité, rien ne se passe.



VILELA (SOLO UNIQUEMENT)

Diminuez la valeur du type de robot correspondant à la tuile de **robot de Vilela**, de 1 case (si possible). Ensuite, révélez 1 tuile du paquet inspection des contrats. Parmi les 3 options indiquées sur la tuile, choisissez 2 tuiles contrat face visible à retirer. S'il n'y a pas 2 tuiles contrat possibles à retirer sur les 3, retirez-en une seule. Si aucun des contrats marqués ne peut être retiré, passez cette étape. Les tuiles contrat sur lesquelles se trouve un jeton prise de parole ne peuvent pas être retirées du plateau.



Vous ne pouvez avoir que 5 tuiles pièce et 5 tuiles projet à la fin de votre tour. Si vous en avez plus, vous devez défausser les tuiles en trop dans leurs piles de défausse respectives jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus que 5. Cela inclut les tuiles projet terminées, que vous ne pouvez pas défausser, donc plus vous êtes proche de la victoire, moins vous avez de tuiles projet avec lesquelles travailler.

3. MAINTENANCE

Une fois que les meeples de tout le monde (y compris **Sandra**) sont couchés pour indiquer qu'ils ont tous réalisé leurs actions, effectuez les étapes de maintenance suivantes pour vous préparer à la prochaine manche :

- Plateaux **ligne de montage et finances** : pour chaque robot complètement assemblé sur le plateau ligne de montage, défaussez le trio tête-torse-jambes des tuiles pièce dans leurs piles de défausse respectives à côté du plateau production de pièces (les pièces universelles retournent sur le plateau projet), puis réduisez la valeur de cette couleur de robot d'une case sur le plateau finances.



- Plateau projets : défaussez toutes les tuiles projet de la rangée du bas. Faites glisser toutes les tuiles projet vers le bas pour remplir les espaces vides. Remplissez à nouveau toutes les cases vides avec les tuiles projet de la pioche des projets. Comme d'habitude, si la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



// FIN DE LA PARTIE

Lorsque **tous les robots d'une couleur** ont été retirés du plateau ligne de montage ou **qu'un joueur a terminé 5 robots**, la partie se termine juste **après** la phase de maintenance de cette manche.

// DÉCOMPTE FINAL

Retournez le plateau ligne de montage et utilisez vos ouvriers pour compter vos points de victoire comme suit :

- Pour chacun de vos robots terminés, gagnez des points de victoire déterminés par son marqueur de valeur de robot sur le plateau finances.
- Assignez vos meeples robot aux tuiles contrat que vous avez réclamées.
- Pour chaque tuile contrat que vous avez remplie, **gagnez** les points de victoire indiqués dans la case avec votre jeton prise de parole **et** les points de victoire sur le côté de la rangée.
- Pour chaque **paire** de jetons prise de parole que vous avez encore, **gagnez 1 point de victoire**.
- Pour chaque tuile contrat que vous avez réservée, mais que vous n'avez pas pu **complètement** remplir, **perdez** les points de victoire indiqués dans la case de votre jeton prise de parole (n'incluez pas les points sur le côté de la rangée).
- Pour chaque tuile pièce que vous avez, **perdez 1 point de victoire**.
- Pour chaque tuile projet incomplète que vous avez, **perdez 2 points de victoire**.

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de robots gagne. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité ayant un nombre impair de jetons prise de parole gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire et rejouent une partie.

// RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS POUR UNE PARTIE À 2 JOUEURS

Il ne s'agit là que des différences entre les parties à 2 joueurs notées dans les règles, rassemblées pour une plus grande facilité de lecture.

MISE EN PLACE

(2) Plateau ligne de montage : remplissez **3** cases de chaque groupe de 4 cases en haut du plateau avec un meeples robot de la couleur correspondante.

JOUER L'ACTION [DÉPLACER LES OUVRIERS]

À votre tour, déplacez votre meeples ouvrier sur n'importe quelle case action disponible ; **cependant, vous ne pouvez pas vous déplacer sur le plateau où se trouve Sandra. Sandra peut toujours se déplacer sur les plateaux avec des pions ouvriers.**



// INSPECTION [VARIANTE SOLO]

Cette variante vous propose des tâches à accomplir, ainsi qu'un obstacle supplémentaire sous la forme d'un inspecteur d'usine nommé Vilela. Sa réputation le précède, et vous êtes très nerveux à l'idée de donner le meilleur de vous-même sous le regard de Sandra et de Vilela. Serez-vous à la hauteur, ou allez-vous sceller votre destin en tâtonnant et en bâclant tous les robots que vous construirez ?
À l'exception des modifications indiquées, les règles sont identiques.

// MISE EN PLACE

Préparez-vous pour **une partie à 2 joueurs** (vous n'avez qu'un seul jeton prise de parole), puis réalisez les étapes supplémentaires suivantes :

1. Choisissez une tuile tâche comme objectif pour la partie (vous pouvez choisir ou prendre au hasard une tuile). Placez-la face visible près de vous.
2. Mélangez les tuiles action de Vilela pour former **la pioche action de Vilela** face cachée. Placez-la près de vous.
3. Mélangez les tuiles robot pour former **la pioche des robots**, face cachée. Placez-la à côté de la pioche action de Vilela.
4. Mélangez les tuiles inspection des contrats pour former **la pioche inspection de contrat**, face cachée. Placez-la près du plateau finances.
5. Placez le meeple de Vilela sur la case action la plus à gauche du plateau finances.

ÉLÉMENTS DE VILELA



1 meeple Vilela



4 tuiles robot
(1 x 4 couleurs)



6 tuiles
inspection de contrat



4 tuiles tâche



1 ligne de montage



1 production de pièces



1 projet



1 finances

4 tuiles action Vilela



// COMMENT JOUER

Jouez selon les règles pour 2 joueurs, avec les modifications suivantes :

Règle générale : si Vilela doit piocher une tuile dans une pile qui est vide, mélangez la défausse de cette pile pour former une nouvelle pioche.

1. DÉPLACER LES OUVRIERS

Au cours de la première manche (et seulement la première), lorsque c'est au tour de Vilela de se déplacer, laissez-le simplement où il est. Il observe la disposition de l'usine.

Après la première manche, lorsque c'est au tour de Vilela de se déplacer, révéléz la prochaine tuile du paquet action de Vilela et la prochaine tuile du paquet de robots.

Il se déplace vers la case vide la plus à gauche du plateau représenté sur la tuile action de Vilela. Si la tuile action représente le plateau sur lequel Vilela se trouve déjà, piochez-en une nouvelle ; il doit se déplacer sur un nouveau plateau.

2. // RÉALISER DES ACTIONS // VILELA

Au premier tour (et seulement au premier tour), lorsque c'est au tour de Vilela de réaliser une action, couchez-le simplement sans réaliser d'action. Il est en train de préparer ses formulaires d'inspection !

Après la première manche, lorsque c'est au tour de Vilela de réaliser son action, suivez ce qui est décrit sur les tuiles action et robot actuelles de **Vilela** ; puis couchez son meeple pour montrer qu'il a réalisé son action pour la manche. Les actions de **Vilela** sont décrites en détail dans la section des règles de chaque plateau.

// FIN DE LA PARTIE

Tout se déroule comme d'habitude, à la petite exception près que **Vilela** peut déclencher la fin de la partie en retirant le dernier meeple robot d'une couleur du plateau ligne de montage... et que votre tuile tâche est cruciale pour votre résultat !

// TUILES TÂCHE

Si vous n'avez pas accompli la tâche décrite sur votre tuile tâche, vous perdez la partie. Vous êtes viré ! Si vous avez accompli la tâche, faites le total de vos points de fin de partie, puis vérifiez votre rapport de performance :

0 - 19	Mauvaise performance ; vous serez déclassé.
20 - 49	Performance satisfaisante ; vous serez considéré pour une promotion.
50 - ∞	Performance exemplaire ; attendez-vous à une invitation à devenir associé !

// EXPLICATION DES TUILES TÂCHE



Assemblez 3 robots d'une même couleur.



Assemblez 3 robots, chacun d'une couleur différente et valant chacun au moins 12.



Assemblez 2 robots d'une couleur et 2 robots d'une autre couleur.



Remplissez 3 contrats.

CRÉDITS

Auteurs : João Quintela Martins et Vital Lacerda

Artiste : Pedro Soto

Édition : Nathan Morse

Conception graphique : Pedro Santos Silva

Chef de projet : Randal Lloyd

Testeurs : Adrian Smith, Alexandre Abreu, André Martins, Anon Durden, Carlos Ramos, Carolina Magalhães Dias, Chris Seibert, Costa, Dan Zikha, Defkalion Kalogridis, Emanuel Santos, Flávio Oota, Francisco Arena, Francisco Martins, Henrique B. da Costa, Jan Voscek, Janusz Franás, João Pedro Martins, João Monteiro, Joe Rambleshanks Harrison, John Auer, José Ferreira, Lalu Torres, Luís Santos, Luke Rensink, Marco Silva, Miguel Lourenço, Minh-Phong Tran, Nikola Stojanovski, Pedro Felício, Pedro Silva, Rafael Antunes,

Rafaela Morris, Ricardo Jorge Gomes, Rola, Samuel Resendiz, Scott Campbell, Sérgio Carvalho, Shelley (Kydaria), Sidd (ooba), Thomas Berggren, Tiago Martins, Timothy Williamson, Vasco Chita, William Aukes.

Traduction française : Stéphane Athimon

Mise en page VF : Thierry Vareillaud

Relecture : Philibert et Thierry Vareillaud

(c) 2022 FRED Distribution Inc.

www.eagle-gryphon.com

info@eagle-gryphon.com

BOB

FACTORY

VARIANTE 1



Séparez les six tuiles production (voir à droite) et formez une zone d'offre à côté du plateau finances. Lorsque vous réservez votre première tuile contrat sur le plateau finances, vous pouvez prendre une tuile de

l'offre et la placer devant vous. Le bénéfice de cette tuile peut alors être utilisé lors d'un tour suivant. Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule tuile production par partie, et chaque joueur ne peut utiliser sa tuile qu'une seule fois par partie.

VARIANT 2

Séparez les six tuiles production et formez une zone d'offre à côté du plateau finances. Pendant votre tour, si vous souhaitez utiliser une des tuiles production restantes pour en tirer profit, vous pouvez immédiatement prendre et utiliser cette tuile. Placez ensuite cette tuile à côté de vos tuiles pour vous rappeler que vous avez déjà utilisé une tuile production. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule tuile par partie.

// PRODUCTION TILES



Ne dépensez pas un jeton prise de parole supplémentaire pour réaliser une action sur le même plateau que celui de Sandra. Recevez 1 jeton prise de parole à la place.



Dépensez 1 jeton prise de parole de moins lorsque vous réalisez une action sur le plateau finances. Vous devez dépenser au moins 1 jeton prise de parole.



Dépensez 1 jeton prise de parole pour obtenir un des avantages de la tuile production (prenez une tuile pièce d'une pile sur le plateau production de pièces, prenez une tuile projet sur le plateau projets ou placez une tuile pièce sur le plateau ligne de montage).



Augmentez la valeur d'une des couleurs de robot d'une case sur le plateau finances.



Pendant la phase de déplacement des ouvriers, si chaque case action du plateau où vous voulez vous déplacer est occupée, vous pouvez placer votre ouvrier à droite des autres cases et utiliser l'action de la case située à sa gauche.



Ne dépensez qu'une seule tuile projet pour prendre une tuile pièce universelle en tant qu'action exécutive



Prenez n'importe laquelle des tuiles pièce universelle du plateau projets, **OU** une seule fois, si vous avez 2 tuiles pièce universelle **différentes**, vous pouvez les remettre sur leur plateau pour prendre le robot universel du plateau et le placer sur une tuile projet vide que vous possédez. Les deux tuiles pièce universelle que vous utilisez n'ont pas d'importance, tant qu'elles ne sont pas identiques. Ce robot universel compte lorsqu'on vérifie si un joueur a réalisé 5 robots au total pour déclencher la fin de la partie. Lors du décompte final, le robot universel est traité comme un robot de la couleur de sa tuile projet.

Tous les autres bonus résultant de ces actions s'appliquent toujours.



EAGLE-GRYPHON
GAMES



1-4 PLAYERS AGES 14+ 30-60 MINS