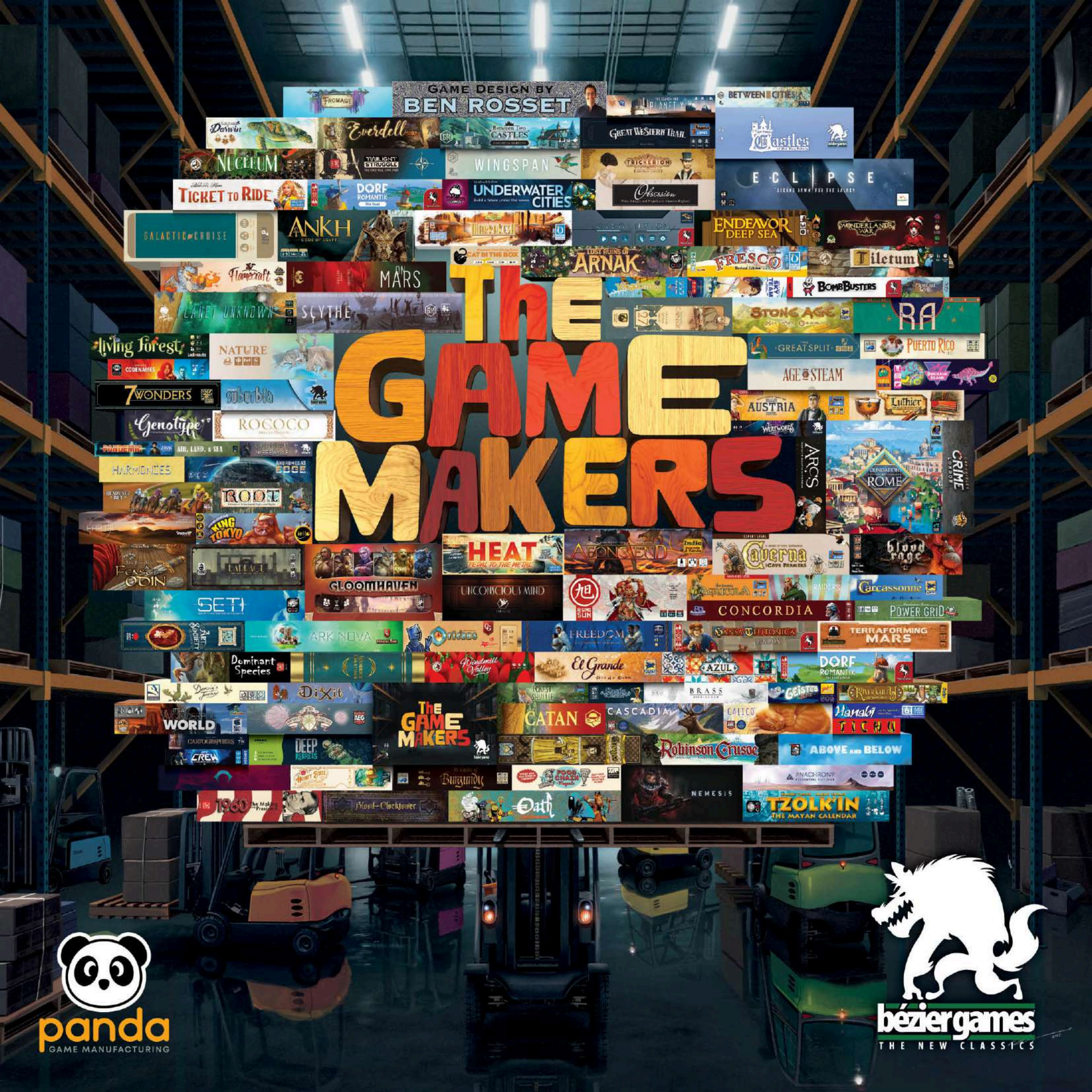

GAME DESIGN BY
BEN ROSSET
THE GAME MAKERS
panda
GAME MANUFACTURING
bézier games
THE NEW CLASSICS

TABLE DES MATIÈRES

3 HISTOIRE

4 COMPOSANTS

6 MISE EN PLACE DE L'ENTREPÔT

8 MISE EN PLACE DU JOUEUR

10 DÉROULEMENT

12 GUIDE DES RESSOURCES

14 CARTES ET CONTRATS

18 BOIS ET OUVRIERS

19 DÉS ET MARKETING

20 TUILES ET MACHINERIE

22 PLASTIQUE ET STRUCTURES

24 PLANTER UN ARBRE

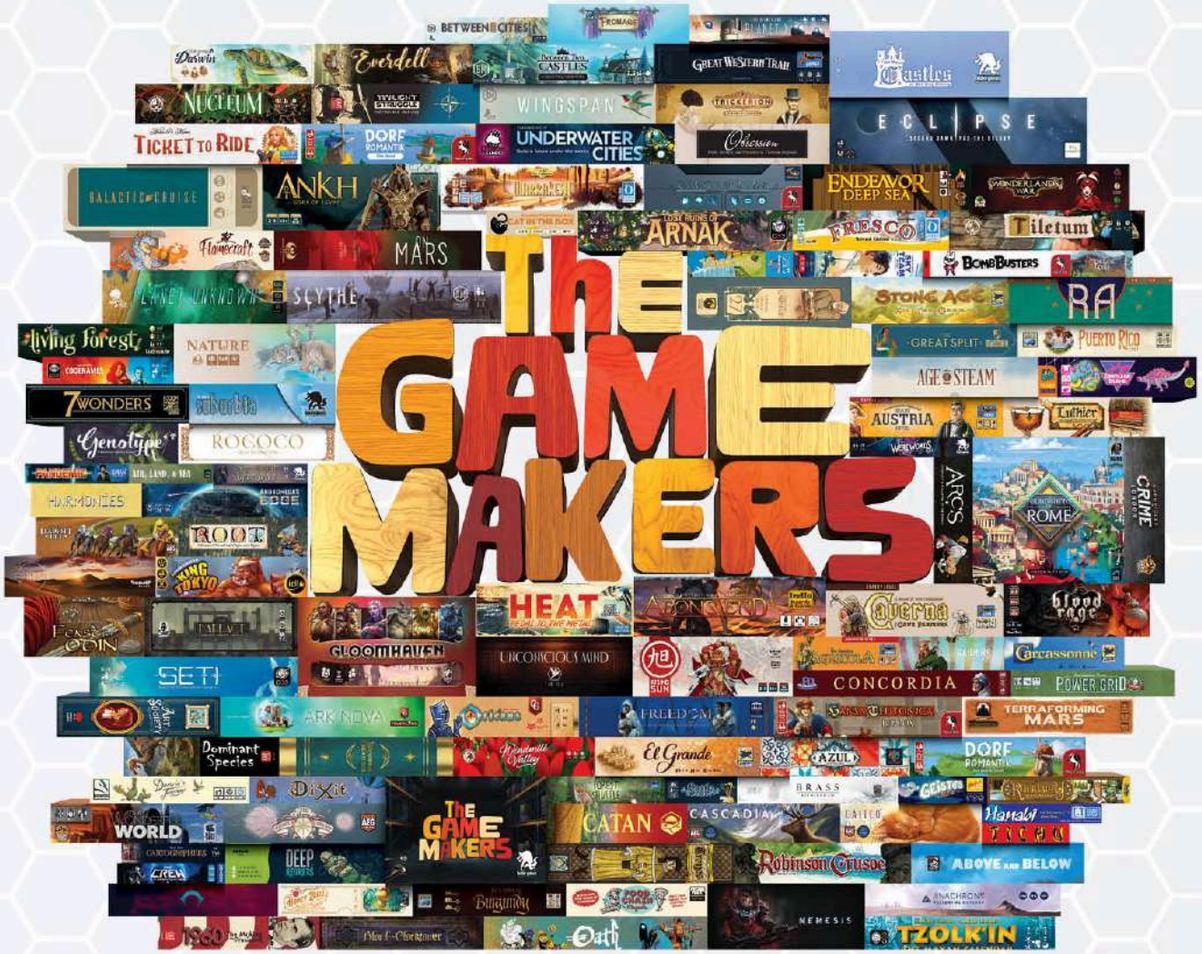
26 FIN DE PARTIE

28 DÉCOMPTE FINAL

30 RÈGLES SOLO

32 CRÉDITS





Bienvenue dans le monde de The Game Makers, où votre mission est de vous hisser au sommet de la production de jeux de société !

Dans ce jeu de placement d'ouvriers simultané et palpitant, plongez dans l'univers impitoyable de la création de jeux et affrontez d'autres magnats en herbe pour concevoir les jeux de société les plus révolutionnaires, les plus époustouflants et les plus adorés de l'humanité !

Récupérez des Composants : placez vos chariots élévateurs pour vous emparer des meilleurs Composants. Mais attention, l'excellence a un prix : plus la ressource est précieuse, plus vos chariots mettront de temps à la récupérer, ce qui ajoute une touche de stratégie à chaque coup !

Améliorez votre Usine : il ne s'agit pas seulement de récolter, il faut aussi grandir ! Équipez votre usine d'améliorations formidables qui boostent votre efficacité et faites de vous la star du monde du jeu de société !

Faites les bons choix : décidez si vos ressources durement gagnées doivent améliorer l'efficacité de votre usine ou servir à créer votre jeu préféré. Quoi que vous décidiez, cela pourrait faire toute la différence entre être un fabricant de jeux... ou LE Game Maker !

Score : la fin de la partie est déclenchée dès que la Vitrine d'un joueur est remplie de boîtes de jeux spectaculaires. Vient alors l'heure des comptes : vos jeux ont-ils du succès ? Les avez-vous bien promus ? Des points sont attribués pour les deux, et seul le fabricant le plus prestigieux remportera la victoire !

Alors attachez vos ceintures, planifiez vos coups et plongez dans le défi ultime pour devenir le fabricant de jeux de société le plus renommé de la planète ! Êtes-vous prêt à donner vie à des jeux qui domineront toutes les soirées jeux ? Que la compétition commence dans The Game Makers !



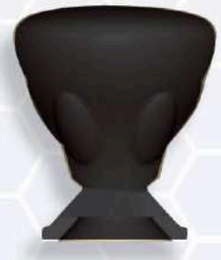
1 Base de l'Entrepôt
La base en plastique sur laquelle sont placés les secteurs et le volant lors de la mise en place.



6 Secteurs
Les secteurs sont placés au hasard sur l'Entrepôt au début de chaque partie.



1 Volant
Posé sur l'Entrepôt, il laisse apparaître 4 des 6 secteurs. Au début de chaque tour, le Volant tourne et offre un tout nouvel ensemble de ressources.



1 Boule de volant
Sert à faire tourner le Volant.



6 Bacs à ressources
Ces bacs contiennent les Composants autour de la Base de l'Entrepôt pendant la partie.



12 Tuiles Marketing + 2 pour le jeu solo
Chaque joueur reçoit 2 Tuiles Marketing de sa couleur et place celle qui correspond au nombre de joueurs dans l'emplacement situé sous la Zone Marketing.



3 Sacs de tuiles
1 sac pour les petites tuiles, 1 pour les moyennes et 1 pour les grandes.



18 Chariots élévateurs
Chaque joueur reçoit 3 Chariots élévateurs de sa couleur, qui servent à récupérer les ressources de l'Entrepôt à chaque tour.
Lorsque le Volant tourne, les Chariots situés sur l'emplacement le plus à gauche (« READY ») peuvent être placés sur les emplacements de niveau 1, 2 ou 3 pour récupérer des ressources ce tour-ci.



6 Usines
Chaque joueur reçoit une Usine de sa couleur. Dans son Usine, il stocke les Composants récupérés dans l'Entrepôt, signe des contrats pour produire de nouveaux jeux, suit ses actions marketing et installe des Machineries et des Structures pour améliorer son usine.



6 Vitrines
Chaque joueur reçoit 1 Vitrine où seront exposés les jeux fabriqués. Dès qu'un joueur a entièrement rempli sa Vitrine avec 12 jeux, la fin de la partie est déclenchée.



50 Plastiques

20 petits, 15 moyens et 15 grands Bâtiments en plastique, qui servent de Composants pour les jeux ou à construire des Structures pour améliorer l'Usine.



18 Dés

6 dés de chaque niveau, utilisés comme Composants pour les jeux ou lancés pour progresser sur les Pistes Marketing.



54 Bois

24 petits, 15 moyens et 15 grands Composants en bois pour les jeux, ou utilisés comme Ouvriers pour obtenir des avantages permanents dans l'Usine.



140 Tuiles

60 petites, 60 moyennes et 20 grandes Tuiles. Elles servent de Composants Tuile, ou à améliorer l'Usine en formant des séries de 3 machines identiques sur une ligne horizontale continue dans la zone Chaîne de montage.



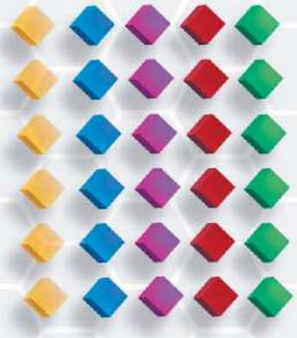
216 Cartes

Utilisées comme Composants pour fabriquer des jeux, ou placées face visible dans l'Usine comme Contrat. Il existe 4 types de jeux : Collection/Cartes, Coopératif/Équipe, Guerre/Combat et Moteur/Stratégie.



45 Structures

Les Structures offrent des améliorations uniques à l'Usine des joueurs. Chaque joueur commence avec 3 Structures, activées en y plaçant des Bâtiments.



30 Cubes Marketing

Chaque joueur reçoit 5 Cubes Marketing, un de chaque couleur, à placer sur chaque Piste Marketing de son Usine.



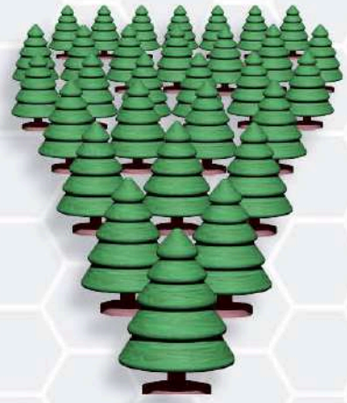
6 Aide-mémoire

Chaque joueur reçoit 1 carte Aide-mémoire.



1 Bloc de score (50 feuilles)

Chaque joueur reçoit 1 feuille du bloc de score pour calculer son score en fin de partie.



30 Arbres

Les Arbres sont plantés dans la Zone de reforestation de l'Usine du joueur.



72 TWEENIEs

Chaque joueur reçoit un lot de 12 TWEENIEs. Chacun d'eux offre un avantage unique pour vous aider à battre la concurrence.

1. Placez la Base de l'Entrepôt au centre de la table et répartissez-y les 6 Secteurs au hasard.

2. Placez le Volant sur la Base de l'Entrepôt et les Secteurs.

3. Alignez le repère « Reset to the » avec le repère « Break Room » sur le bord « READY » du Volant, comme illustré.

4. Placez la Boule de volant sur le cercle aimanté situé sur le bord extérieur du Volant.

5. Triez les Tuiles et placez-les dans leurs sacs respectifs.

6. Mélangez les Cartes face cachée et placez-les dans leur bac.

7. Placez les Arbres dans leur bac, à côté du Secteur Joker (« WILD »).

8. Placez le Bois (8a), les Dés (8b) et le Plastique (8c) dans leurs bacs, à côté de leurs secteurs respectifs.

9. Chaque joueur choisit une couleur et place ses 3 Chariots élévateurs sur le Secteur Joker (celui dont le bord « READY » est jaune et noir).




RESET TO THE
BREAK ROOM
3
9
READY
7
8a
5
Conseil du Panda : changez l'ordre des secteurs lors de votre prochaine partie pour vivre une expérience de jeu différente.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend une Usine et une Vitrine, et les place toutes deux devant lui sur la table.

2. Chaque joueur place ses 5 cubes Marketing sur le losange 0 de chaque colonne de sa Zone Marketing ; la couleur de chaque cube doit correspondre à celle de sa Piste Marketing. Placez en dessous la Tuile Marketing correspondant au nombre de joueurs.

3. Chaque joueur place son lot de TWEENIEs de sa couleur dans la zone TWEENIEs, en haut à gauche de son Usine. Ils peuvent être placés dans n'importe quel ordre.

4. Chaque joueur place un Bois de niveau 1 dans sa Salle de pause, en tant qu'ouvrier.

5. Prenez des Structures (voir Sélection des Structures, p. 9). Placez vos 3 tuiles Structure sur les emplacements A, B et C correspondants.

6. Chaque joueur pioche 3 Cartes et en place au moins 1 face visible dans sa Zone de Contrats. Les Cartes restantes sont placées face cachée dans la section Composants de son Usine.

USINE



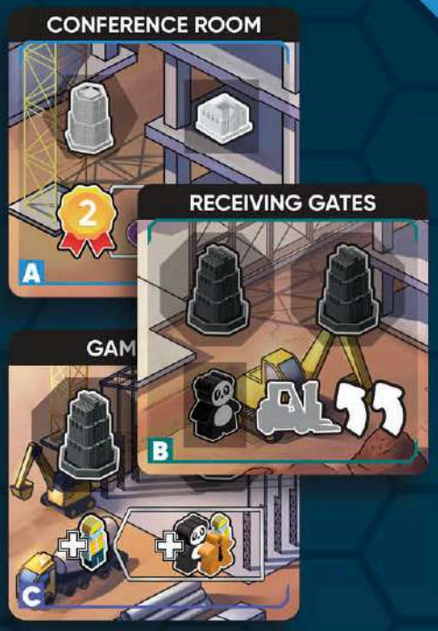
VITRINE







Conseil du Panda : *les joueurs expérimentés peuvent, s'ils le souhaitent, placer les 3 Cartes face cachée dans la section Composants.*



SÉLECTION DES STRUCTURES

Première partie – Au hasard :
Chaque joueur reçoit au hasard une Structure A, une B et une C, à placer dans sa Zone de Structures.

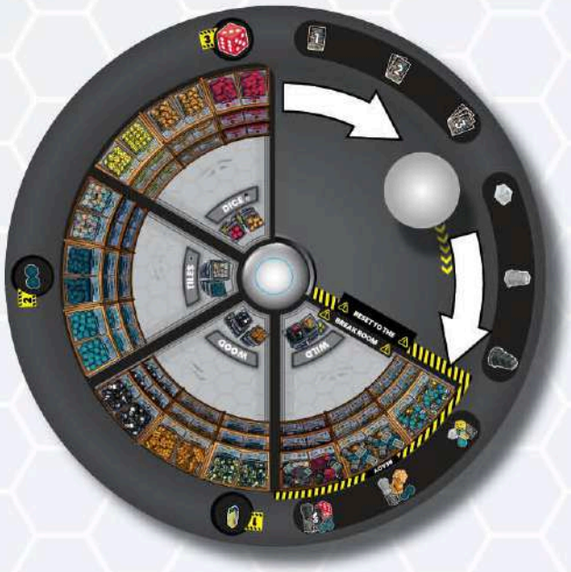
Parties suivantes – Draft :
Préparez pour chaque lettre un paquet de Structures comptant 1 Structure de plus que le nombre de joueurs.
Distribuez 1 paquet face cachée à chaque joueur.
À 2 joueurs, un joueur reçoit A et C, l'autre B.
À 3 joueurs, chaque joueur reçoit un paquet.
À 4, 5 et 6 joueurs, répartissez les paquets aussi équitablement que possible.
Chaque joueur choisit 1 tuile dans son paquet, puis passe le reste à gauche. Répétez jusqu'à ce que chacun ait une tuile A, une B et une C, puis remettez les Structures non choisies dans la boîte.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Dans ce jeu, il n'y a pas d'ordre du tour : vous jouez tous simultanément !

Le but du jeu est de collecter des ressources afin de fabriquer des jeux et de remplir votre Vitrine.

À votre tour, vous déplacez vos chariots élévateurs, récupérez les ressources correspondantes et choisissez d'en faire soit un Composant, soit un Actif d'entreprise. Les Composants servent à fabriquer vos jeux de société, tandis que les Actifs d'entreprise améliorent votre Usine pour la rendre plus efficace.



DÉPLACEMENT DES CHARIOTS

Placer un chariot sur un Secteur de niveau 1 vous donne une ressource de niveau 1, et votre chariot sera de nouveau disponible au tour suivant. Placer un chariot sur un Secteur de niveau 2 vous donne une ressource de niveau 2, et votre chariot sera disponible dans 2 tours. Placer un chariot sur un Secteur de niveau 3 vous donne une ressource de niveau 3, et votre chariot sera disponible dans 3 tours.

Lorsque vous affectez un chariot à un secteur, vous devez immédiatement prendre la ressource et décider si elle devient un Composant ou un Actif d'entreprise. Lorsqu'une ressource est utilisée comme Composant, son niveau indique la quantité ou la qualité des Composants utilisés pour fabriquer un jeu ; parfois les deux !



ROTATION DU VOLANT

Une fois que tous les chariots ont quitté l'emplacement « READY », faites tourner le Volant jusqu'au prochain Secteur où se trouve un chariot. Cela recouvre le Secteur précédent et change les 3 ressources disponibles. Les chariots désormais sur le Secteur « READY » peuvent être affectés à l'un des 3 Secteurs disponibles pour recevoir immédiatement la ressource du niveau correspondant, en tant que Composant ou Actif d'entreprise. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'un joueur ait entièrement rempli sa Vitrine, ce qui déclenche la fin de la partie.

- Vous pouvez avoir tous vos chariots sur le même secteur, y compris sur le même secteur que d'autres joueurs.
- Vous devez toujours affecter les chariots de l'emplacement READY à un secteur différent.
- Si vous n'avez aucun chariot à placer, vous pouvez tout de même utiliser des Composants obtenus précédemment pour réaliser un Contrat et/ou des Actifs d'entreprise (voir Guide des ressources, p. 13).
- Placez un seul chariot à la fois et résolvez entièrement son action avant de placer le suivant.
- Une fois tous les chariots déplacés et l'emplacement READY vide, annoncez que vous tournez le Volant. Certains joueurs peuvent avoir besoin d'un peu plus de temps pour finir leur tour.
- Lorsque les icônes « Reset to the » et « Break Room » sont alignées, tous les ouvriers retournent en Salle de pause (voir p. 18).





Conseil du Panda : *dans les rares cas où 2 joueurs ou plus refusent de jouer avant d'avoir vu l'action des autres, ces joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en partant de la Boule de volant.*

COMPOSANTS

RESSOURCE DE NIVEAU 1



RESSOURCE DE NIVEAU 2



RESSOURCE DE NIVEAU 3



RESSOURCE DE TOUT NIVEAU



GAGNER DES RESSOURCES

La plupart de vos ressources seront obtenues grâce à vos chariots élévateurs, mais certaines peuvent l'être autrement (par exemple grâce aux jeux Moteur que vous assemblez, aux capacités des Structures ou à la zone GAIN 1 de votre Usine).





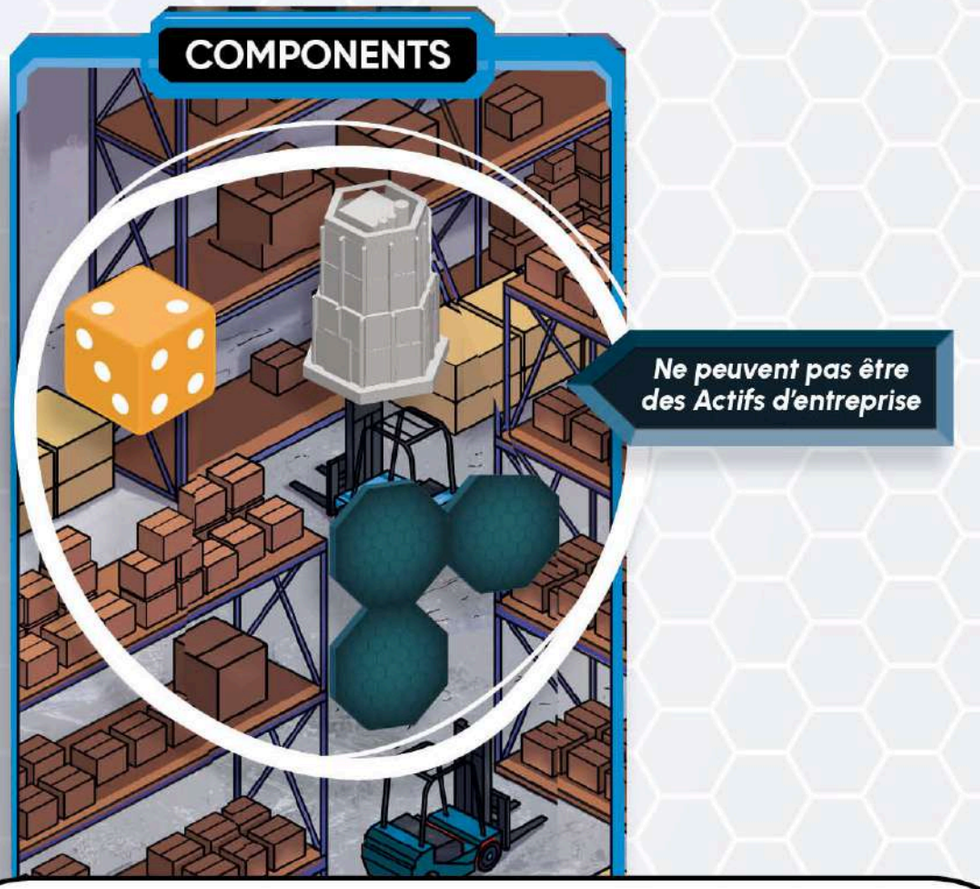






Vous devez prendre une décision pour chaque ressource obtenue. L'utiliserez-vous comme Composant pour fabriquer un jeu actuel ou futur, ou comme Actif d'entreprise pour améliorer votre usine ?

Les Composants sont immédiatement placés dans la zone Composants de votre usine. Les Actifs d'entreprise sont placés dans d'autres zones de votre usine et vous aident à fabriquer des jeux de société plus efficacement. Une fois votre choix fait, vous ne pouvez plus revenir dessus.



ACTIFS D'ENTREPRISE


CONTRAT


MACHINERIE


OUVRIER


MULTIPLICATEUR MARKETING


BÂTIMENT



Conseil du Panda : *il est tentant de consacrer vos premiers tours à développer votre usine en vous disant que vous passerez à la fabrication de jeux plus tard. Mais n'oubliez pas : la partie s'arrête dès qu'un joueur a rempli sa Vitrine. Les ressources ne sont pas censées être limitées : si l'une vient à manquer, utilisez temporairement un autre élément en remplacement.*

AFFECTER LES CARTES

Si vous voulez utiliser une Carte comme Composant, placez-la face cachée dans la zone Composants de votre usine.

Lorsque vous placez une Carte face visible comme Actif d'entreprise dans la zone Contrats de votre Usine, elle devient un Contrat. Le haut du Contrat indique les Composants nécessaires pour fabriquer ce jeu, et le bas la récompense obtenue en le plaçant dans votre Vitrine. Une fois les Composants requis réunis, remettez-les dans la réserve et placez le Contrat face visible (c'est désormais un jeu !) sur l'un des 12 emplacements de votre Vitrine. Vous pouvez le faire dès que vous avez les Composants, ou attendre un moment plus avantageux.





ANATOMIE D'UNE CARTE



① **Composants requis pour réaliser un Contrat :**

Pour réaliser ce Contrat, *Isle of Cats* nécessite les Composants suivants : 2 Cartes, une Tuile de niveau 3 et un Bois de niveau 2.

② **Type de jeu :**

Il existe quatre types de jeux différents ; *Isle of Cats* est un jeu Collection/Cartes.

③ **Couverture du jeu :**

L'illustration de la boîte du jeu que vous allez fabriquer.

④ **Récompense de fabrication :**

C'est la récompense que vous recevez une fois ce jeu placé dans votre Vitrine. Certaines récompenses sont reçues immédiatement, d'autres lors du décompte final. En fin de partie, *Isle of Cats* vous rapporte 1 PV pour chaque colonne contenant au moins un jeu qui nécessite du Bois (de n'importe quel niveau). *Isle of Cats* peut rapporter jusqu'à 4 PV, car votre Vitrine ne compte que 4 colonnes.



TYPES DE JEUX

Il existe des dizaines de façons de classer les jeux ; pour les besoins du jeu, nous avons simplifié cette classification en 4 grands types, en prenant quelques libertés si nécessaire :

Collection/Cartes
Jeux où le joueur collectionne des séries d'objets, ou dont le cœur est le jeu de cartes.

Guerre/Combat
Jeux avec un conflit direct entre les joueurs. Tous ne comportent pas de « combat », mais tous opposent les joueurs les uns aux autres pour gagner.

Coopératif/Équipe
Jeux où les joueurs coopèrent en un seul groupe ou par équipes.

Moteur/Stratégie
Jeux où les joueurs améliorent leurs capacités et réfléchissent stratégiquement à leurs futurs tours. ***The Game Makers*** entre dans cette catégorie !

JEUX MOTEUR/ STRATÉGIE

Une fois réalisés, tous les Contrats Moteur/Stratégie permettent au joueur de gagner au moins 1 ressource et lui offrent une occasion de marquer des points. Voici les icônes que vous verrez en bas de ces Cartes :



Gagnez 1 à 10 Cartes



Gagnez 1 Tuile de niveau 1, 2 ou 3.



Gagnez 1 Bois de niveau 1, 2 ou 3.



Gagnez 1 dé de niveau 1, 2 ou 3.



Gagnez 1 Plastique de niveau 1, 2 ou 3.



Avancez de 1 à 7 cases sur la Piste Marketing.



Marquez 1 à 2 PV

Plantez un Arbre

FABRICATION DES JEUX

Vous pouvez fabriquer autant de jeux que vous le souhaitez à tout moment de votre tour, même au milieu d'une action, lorsque vous obtenez des Cartes ! Par exemple, si vos 3 emplacements de Contrat sont occupés et que vous fabriquez « Isle of Cats », vous pouvez déplacer votre chariot vers l'emplacement Cartes pour piocher 3 Cartes, les consulter, en utiliser 2 pour fabriquer Isle of Cats, puis placer la 3e Carte sur l'emplacement précédemment occupé par le Contrat Isle of Cats. Vous pourriez aussi déplacer votre chariot vers l'emplacement Bois pour prendre un ouvrier, puis utiliser cet ouvrier (avec un autre) pour piocher des Cartes qui serviront ensuite à fabriquer un jeu.

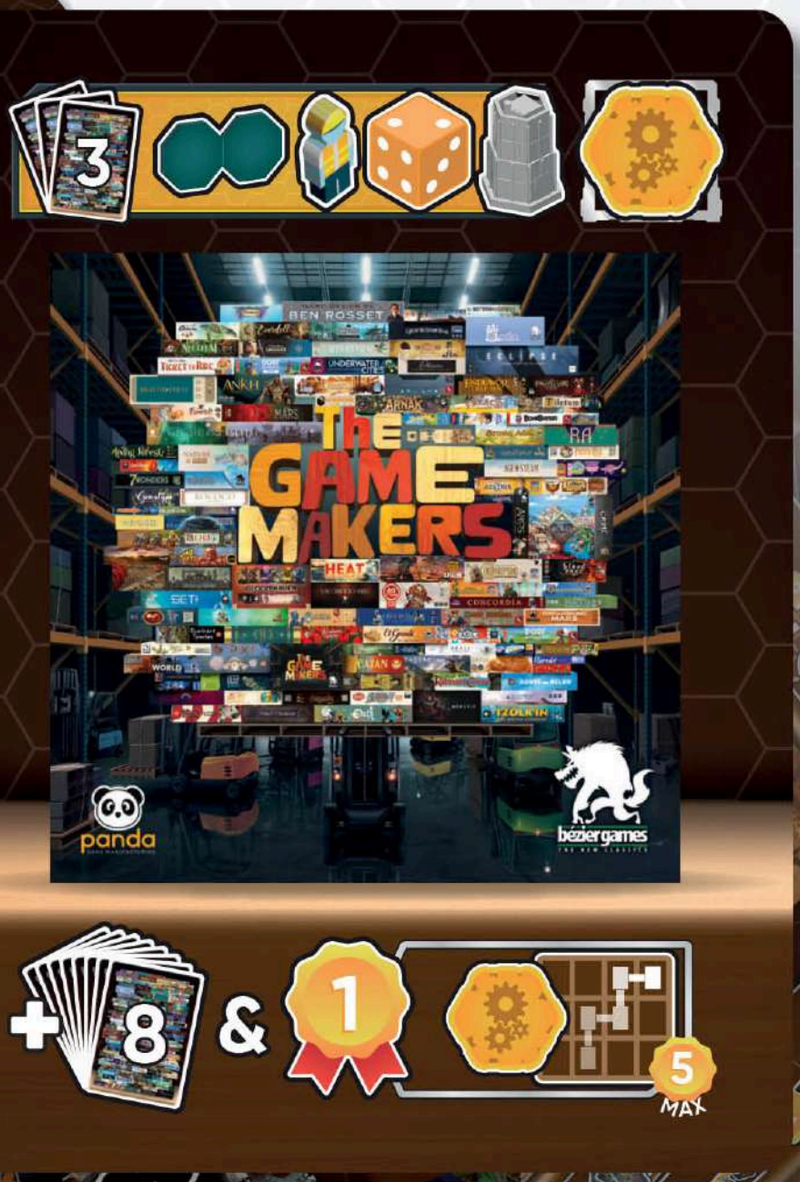
Les Composants utilisés pour fabriquer des jeux retournent dans la réserve. Les cartes défaussées sont placées face visible sur une pile de défausse au centre du bac à cartes. Les tuiles défaussées sont placées face visible dans chacun des compartiments en plastique du bac à tuiles. Ces piles de défausse peuvent être mélangées et remises dans la réserve si celle-ci s'épuise.



Conseil du Panda : *déplacez 1 chariot prêt à la fois, en effectuant toutes ses actions avant de déplacer le chariot prêt suivant (s'il y en a un). Dès que le secteur READY ne contient plus aucun chariot, le Volant tourne immédiatement. Le joueur qui tourne le Volant doit l'annoncer.*

SURPAIEMENT D'UN CONTRAT

Vous pouvez utiliser des Composants de niveau supérieur pour payer le coût d'un Composant de niveau inférieur, comme dans l'exemple ci-dessous, qui prend **The Game Makers** comme exemple de Contrat.





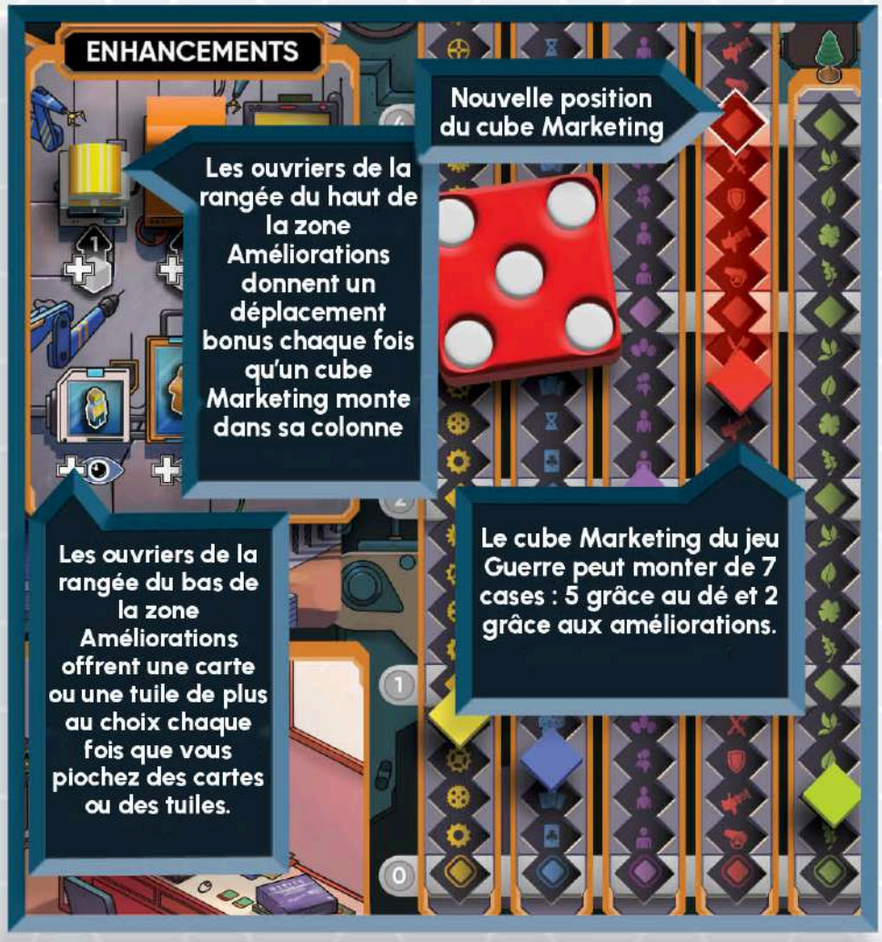
AMÉLIORATIONS



Voir des Cartes/Tuiles supplémentaires :
Cette amélioration vous permet de piocher une Carte ou une Tuile de plus par ouvrier placé chaque fois que vous piochez une Carte ou une Tuile. Vous ne conservez que le nombre de Cartes ou de Tuiles prévu par l'action effectuée.



Bonus de déplacement Marketing :
Cette amélioration renforce toutes vos actions Dés et Avancées Marketing (p. 19) jusqu'à la réinitialisation. Ajoutez 1 à 3 (selon le nombre d'ouvriers placés) à votre déplacement total sur la Piste Marketing. Vous pouvez aussi placer des ouvriers ici juste après avoir lancé votre dé. Cela s'applique à toutes les actions qui vous font progresser sur la Piste Marketing. Vous restez limité à une seule colonne ; les déplacements qui dépassent la colonne sont perdus.



LE BOIS DANS L'USINE

Si vous voulez utiliser du Bois comme Composant, placez-le dans la zone Composants de votre usine.

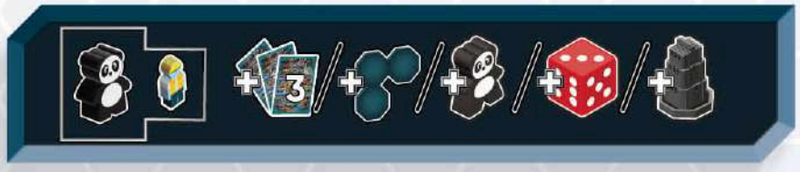
Pour l'utiliser comme Actif d'entreprise, placez-le dans votre Salle de pause : vous venez d'embaucher un ouvrier ! Vous pouvez affecter un ouvrier de la Salle de pause à un emplacement précis de votre usine pour y accomplir une tâche. Chaque ouvrier ne sert qu'une fois, jusqu'à ce que tous les ouvriers soient réinitialisés en retournant en Salle de pause (voir l'illustration du Volant, p. 10) ; vous pouvez alors les réaffecter. Plusieurs emplacements ont le même effet pour des ouvriers de niveaux différents : il faut l'ouvrier du niveau indiqué pour chacun. Vous pouvez placer autant d'ouvriers que vous le souhaitez à chaque tour, même ceux obtenus ce tour-ci.



Ressource de niveau 1 : prenez n'importe quelle ressource de niveau 1. Placez vos deux ouvriers en même temps sur ces emplacements pour activer cet espace.



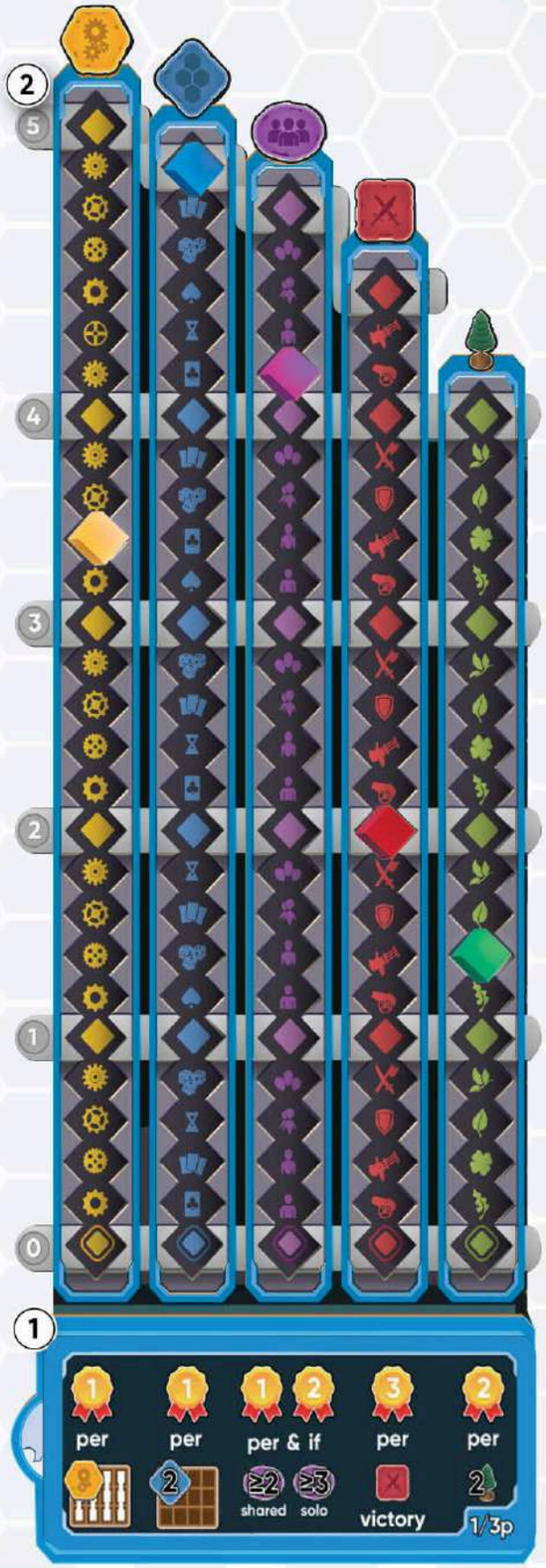
Ressource de niveau 2 : prenez n'importe quelle ressource de niveau 2. Placez vos deux ouvriers en même temps sur ces emplacements pour activer cet espace.



Ressource de niveau 3 : prenez n'importe quelle ressource de niveau 3. Placez vos deux ouvriers en même temps sur ces emplacements pour activer cet espace.

RETOUR DES OUVRIERS

Lorsque le Secteur Joker est aligné sur « Reset to the Break Room », vous pouvez renvoyer tous vos ouvriers affectés dans la Salle de pause, en haut de votre plateau, avant toute autre action de votre tour. Ces ouvriers peuvent alors être réaffectés, même au cours du même tour (voir l'illustration p. 10).



DÉS

Lorsque vous gagnez un Dé, lancez-le !

Si vous voulez utiliser un dé comme Composant, placez-le dans la zone Composants de votre Usine (dans ce cas, le résultat obtenu n'a plus d'importance).

Les dés représentent votre réussite dans la promotion de votre Usine auprès des clients potentiels. Pour l'utiliser comme Actif d'entreprise, avancez 1 Cube Marketing d'un nombre de cases égal à la valeur du dé. Vous ne pouvez PAS répartir les déplacements d'un même dé entre plusieurs Pistes Marketing. Remettez ensuite le dé lancé dans la réserve.

Il existe de nombreuses façons de faire progresser vos cubes sur leurs Pistes Marketing, mais la principale reste les Dés et les améliorations.

MARKETING

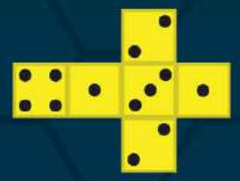
① **Tuile Marketing :**
La Tuile Marketing sert à calculer votre score marketing initial.
Chaque joueur dispose de deux Tuiles Marketing recto verso.

② **Nombre Seuil :**
Sert à multiplier votre score marketing initial. Chaque piste plafonne à 5, sauf celle des Arbres : la Piste Marketing des Arbres plafonne à 4.

③ **Nombre de joueurs :**
Le nombre de joueurs est indiqué dans le coin inférieur droit des Tuiles Marketing.

NIVEAUX DES DÉS

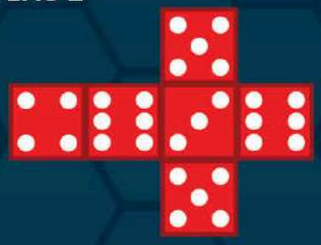
Les dés ont les faces suivantes :



NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3



Si vous voulez utiliser une Tuile comme Composant, placez-la dans la zone Composants de votre Usine.

Lorsque vous utilisez une Tuile comme Actif d'entreprise, elle devient une Machinerie. Les Machineries installées sur votre Chaîne de montage vous permettent de produire davantage de Composants en interne, et donc d'en récupérer moins dans l'Entrepôt avec vos chariots. Votre objectif : installer des Machineries pour former des séries de 3 tuiles identiques adjacentes à l'horizontale.

Par exemple, si vous placez 3 Machineries Dé côte à côte à l'horizontale, vous obtenez une réduction de 1 niveau sur les Dés lors de la fabrication de jeux. Pour chacune de ces séries de 3 à l'horizontale, vous pouvez utiliser un Composant de 1 niveau inférieur à la normale pour fabriquer chaque jeu.

Si vous avez 2 séries de 3 Machineries du même type, vous obtenez une réduction totale de 2 niveaux pour chaque jeu fabriqué qui utilise ce Composant.

Les séries de Machineries peuvent même vous permettre d'ignorer complètement un type de Composant !

Exemple : *Renée possède une série de 3 Machineries Dé : elle peut donc fabriquer* ***Sequoia*** *avec un Dé de niveau 2 au lieu d'un Dé de niveau 3. Elle n'est pas obligée d'utiliser les Composants réduits dont elle dispose : si elle le souhaite (ou en a besoin), elle peut toujours utiliser un Dé de niveau 3 pour fabriquer* ***Sequoia.***



Exemple : *si Renée avait 2 séries de Machineries Tuile ou plus, elle pourrait fabriquer Blood on the Clocktower avec seulement deux Tuiles de niveau 3. Cette réduction ne s'applique qu'à une seule des Tuiles utilisées pour réaliser le Contrat.*



TWEENIES (THERMAL WORKING ENGINE EXTRACTION NODE INTERFACE ELEMENTS)

Chaque TWEENIE ne peut être utilisé qu'une fois, au moment où il est placé. Pour placer un TWEENIE sur votre chaîne de montage, il doit y avoir un espace en forme de losange délimité par 4 segments de Machinerie. Tous les TWEENIEs liés aux ressources peuvent être utilisés comme Composant ou comme Actif d'entreprise.

+2 Cartes : gagnez 2 Cartes de la réserve.

+1 Bois de niveau 1 : gagnez 1 Bois de niveau 1 de la réserve.

+1 Dé de niveau 1 : gagnez 1 Dé de niveau 1 de la réserve.

+1 Tuile de niveau 1 : gagnez 1 Tuile de niveau 1 de la réserve.

+1 Plastique de niveau 1 : gagnez 1 Plastique de niveau 1 de la réserve.

Arbre : placez 1 Arbre sur l'emplacement Arbre correspondant.

+1 Avancée Marketing : avancez de 1 case sur la Piste Marketing de votre choix.

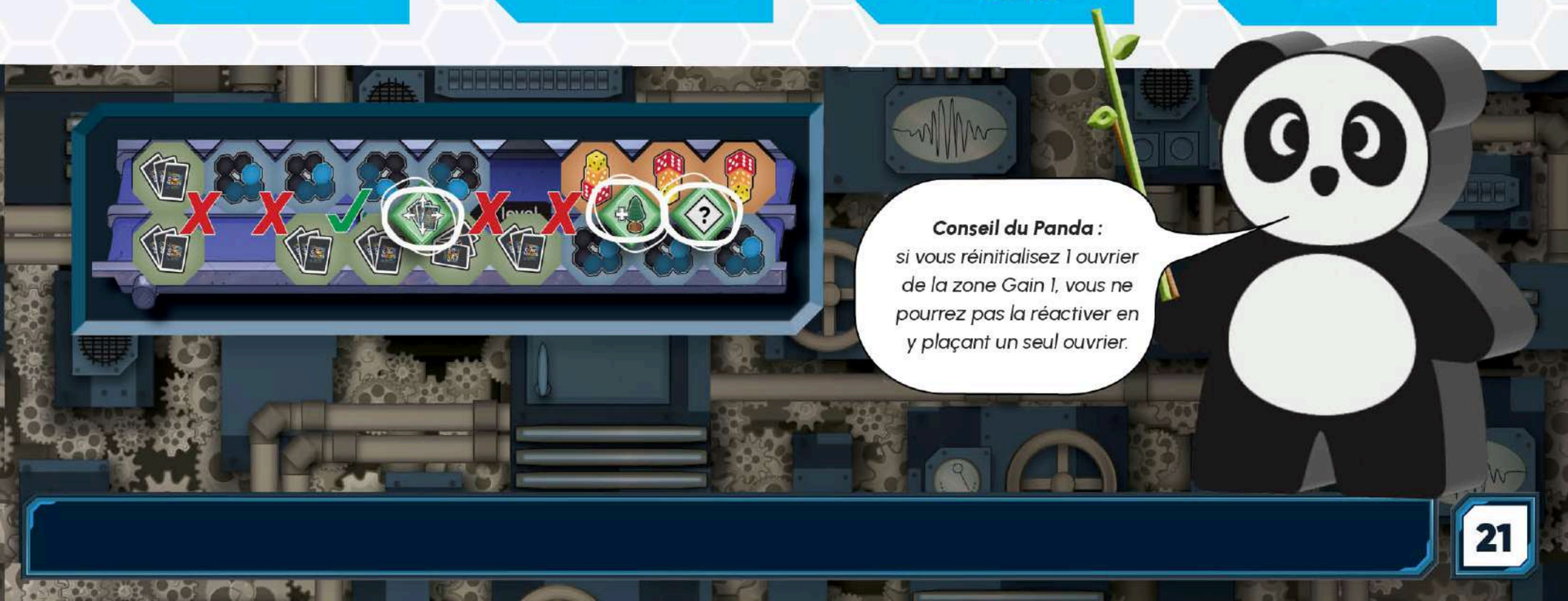
Reculer un chariot d'1 case : ne prenez pas de ressource sur la case où il arrive.

Déplacer des Cartes : réorganisez entièrement votre Vitrine pour optimiser vos points.

Promouvoir 1 ouvrier : échangez un ouvrier de niveau 1 ou 2 de la Salle de pause contre un ouvrier du niveau supérieur.

Réinitialiser 1 ouvrier : renvoyez en Salle de pause 1 ouvrier déjà affecté. Il peut être réutilisé avant la réinitialisation des ouvriers.

Dupliquer un TWEENIE : bénéficiez à nouveau de l'effet d'un TWEENIE que vous avez déjà utilisé.



Si vous voulez utiliser du Plastique comme Composant, placez-le dans la zone Composants de votre Usine.

Pour utiliser du Plastique comme Actif d'entreprise, placez-le dans la zone Structures de votre Usine : il devient un Bâtiment. Les Bâtiments servent à activer les Structures. Pour utiliser un Bâtiment, placez-le sur l'emplacement approprié de l'une de vos Structures. Vous ne pouvez PAS utiliser un Bâtiment de niveau supérieur (ou inférieur) pour activer une Structure.



Placer tous les Bâtiments requis sur une Structure représente une nouvelle extension de votre Usine, qui accroît vos capacités. Une Structure n'est activée que lorsque TOUS ses Bâtiments y ont été construits.

- Les Structures A vous rapportent des PV en fin de partie si votre Vitrine contient certains éléments.
- Les Structures B possèdent un emplacement d'ouvrier en retrait, qui sert à activer la Structure et vous fait gagner la ressource indiquée.
- Les Structures C vous donnent une ressource supplémentaire (à gauche) chaque fois que vous gagnez une ressource donnée (à droite). S'il s'agit d'une Carte, d'un Dé ou d'une Tuile, obtenez-la séparément, après avoir obtenu toute autre ressource.

STRUCTURE INACTIVE



Cette Structure est actuellement inactive. Kevin doit ajouter un autre Bâtiment de niveau 3 pour activer cette Structure et débloquer sa capacité.

STRUCTURE ACTIVE



Cette Structure est active. Kevin peut immédiatement bénéficier de son effet. Si la Structure permet de progresser sur la Piste Marketing, les améliorations s'appliquent (p. 18).



RÉFÉRENCE DES STRUCTURES

Consultez le dos de vos Structures pour une description détaillée de chacune d'elles.



En tant que fabricant de jeux de société responsable, vous aurez l'occasion de planter un arbre... voire plusieurs ! Pour planter un arbre, vous devez soit fabriquer un jeu dont la récompense est un Arbre, soit remplir les conditions de l'un des emplacements d'arbre circulaires de votre Usine. Vous trouverez ci-dessous la liste de toutes ces conditions. Pour planter un arbre obtenu grâce à un contrat réalisé, placez-le sur n'importe quel emplacement d'arbre circulaire vide de la Zone de reforestation de votre Usine. Vous ne pourrez plus le déplacer ensuite : choisissez bien où vous le plantez ! Et même si vous plantez sans doute ces arbres par pure bonté d'âme, vous pouvez en tirer profit en faisant savoir que votre Usine respecte l'environnement. Chaque série d'arbres plantés vous rapportera des PV, multipliés par votre Piste Marketing des Arbres (qui peut monter jusqu'au niveau 4, le sommet de cette colonne).

CONDITIONS DE REFORESTATION

- Investissez dans la Piste Marketing des Arbres jusqu'au niveau 4 (le sommet de cette colonne).
- Ayez au moins 6 jeux Collection/Cartes dans votre Vitrine.
- Ayez au moins 6 jeux Guerre/Combat dans votre Vitrine.
- Ayez au moins 6 jeux Coopératif/Équipe dans votre Vitrine.
- Ayez au moins 6 jeux Moteur/Stratégie dans votre Vitrine.
- Ayez au moins 1 jeu de chacun des 4 types dans votre Vitrine.
- Pour la Structure « Plant a Tree » : plantez 1 arbre ici et le 2e sur l'emplacement de votre choix.
- Remplissez votre Vitrine avec 12 jeux.
- Placez le TWEENIE Arbre.
- Défaussez 5 Composants au choix, en combinant librement Plastique, Tuile, Bois ou Dés.
- Défaussez 2 Plastiques au choix.
- Défaussez 3 Bois au choix.
- Défaussez 3 Dés au choix.
- Défaussez 7 Cartes au choix.
- Défaussez 4 Tuiles au choix.

Les défausses se font uniquement depuis la zone Composants de votre Usine, et nulle part ailleurs.



Conseil du Panda : vos Arbres ne rapportent aucun point tant que votre Piste Marketing des Arbres n'a pas atteint au moins le Seuil 1 !



Exemple : Kevin a astucieusement défaussé 7 Cartes de sa zone Composants pour planter un arbre sur l'emplacement « Défaussez 7 Cartes au choix ».



La fin de la partie est déclenchée dès qu'au moins 1 joueur fabrique son 12e Contrat, remplissant ainsi sa Vitrine. Tous les joueurs terminent le tour en cours, le Volant tourne d'un secteur (même s'il n'y a aucun chariot dessus), puis *tous* les joueurs jouent un dernier tour (ils peuvent effectuer d'autres actions même s'ils n'ont aucun chariot sur le secteur Ready).

Chaque joueur utilise une feuille de score pour calculer son score.

Le vainqueur de The Game Makers est le joueur qui totalise le plus de Points de Victoire (PV).

DÉCOMPTE DE LA VITRINE

Inscrivez le score de chaque Contrat de votre Vitrine à l'emplacement correspondant de la feuille de score. Calculez les sous-totaux des 3 étagères de votre Vitrine.

Certaines Cartes rapportent simplement des PV. D'autres rapportent des PV selon les types de Cartes ou de Composants nécessaires à leur fabrication, combinés à un décompte de Vitrine. Pour calculer votre score, le bas de la carte indique ce qui rapporte des points, et le haut de la carte montre les icônes qui comptent pour ce score.



POINTS	TYPES	VITRINE	DESCRIPTION
1			Marquez 1 PV pour chaque Contrat de votre plus grand groupe orthogonalement adjacent de Composants de ce type / de Contrats de ce Type de jeu (jusqu'à 5 PV).
1			Marquez 1 PV pour chaque rangée de la Vitrine contenant au moins 1 Composant de ce type / 1 Contrat de ce Type de jeu (jusqu'à 3 PV).
1			Marquez 1 PV pour chaque colonne de la Vitrine contenant au moins 1 Composant de ce type / 1 jeu de ce Type de jeu (jusqu'à 4 PV).
1			Marquez 1 PV pour chaque Contrat contenant au moins 1 Composant de ce type / 1 jeu de ce Type de jeu dans les 2 colonnes de gauche ou les 2 colonnes de droite de la Vitrine (jusqu'à 6 PV).

ANATOMIE D'UNE FEUILLE DE SCORE



1. Scores de la Vitrine (1 pour chacun des 12 emplacements de Contrat)
2. Sous-totaux de la Vitrine (1 par étagère de la Vitrine)
3. Scores Marketing par Type de jeu
4. Sous-total des Pistes Marketing
5. Classement de votre jeu le mieux classé sur boardgamegeek.com (BGG)
6. Score de la Structure A
7. Score des Arbres
8. Sous-total Structure A et Arbres
9. Nom de votre jeu le mieux classé sur boardgamegeek.com (BGG)
10. Score final (somme de tous les sous-totaux)
11. QR code pour consulter le classement des jeux sur boardgamegeek.com (BGG)

VITRINE COMPLÈTE

Voici un exemple de Vitrine remplie.

Comparez la Vitrine avec la feuille de score pour mieux comprendre le décompte de fin de partie.

Exemple : Werewords *rapporte 4 points pour les quatre jeux qui utilisent des Tuiles sur le côté droit du plateau.*











MARKETING ET DÉCOMPTES ANNEXES

Vos jeux vous rapportent des points individuellement, mais leur promotion est tout aussi importante. Chaque catégorie rapporte des points différemment selon votre Tuile Marketing.

Le score marketing se calcule selon les quatre types de jeux de votre Vitrine, multipliés par votre Piste Marketing. Ainsi, si votre cube est sur 0 dans la colonne des jeux Guerre/Combat, vos jeux Guerre/Combat vous rapportent 0 point de marketing.

Si vous n'atteignez pas un « Seuil » de Piste Marketing, votre multiplicateur est arrondi au seuil inférieur atteint.



DÉMARREZ VOS MOTEURS ! (JAUNE)

(le marqueur est sur x2) : 1 PV pour chaque COLONNE contenant au moins 1 jeu jaune. Les colonnes 1, 2 et 4 de votre plateau contiennent 1 jeu jaune : le Marketing jaune vaut donc 3 x 2, soit 6 PV.

CHAMPION DE LA COLLECTION DE CARTES (BLEU)

(le marqueur est sur x0) : 1 PV pour 2 jeux bleus (arrondi à l'inférieur). Vous avez 4 jeux bleus, mais le marqueur n'est pas assez haut pour marquer (il est sous le x1) : le Marketing bleu vaut donc 2 x 0, soit 0 PV.

L'UNION FAIT LA FORCE (VIOLET)

(le marqueur est sur x4) : 1 PV pour chaque autre joueur possédant au moins 1 jeu violet, à condition que VOTRE vitrine contienne au moins 1 jeu violet. Vous remplissez cette condition deux fois, car 2 autres joueurs ont au moins 1 jeu violet.

De plus, si vous avez au moins 3 jeux violets, vous gagnez 2 PV supplémentaires.

Remarque : *certaines catégories rapportent des points différemment selon le nombre de joueurs, car chaque configuration utilise une Tuile Marketing différente.*

Dans cet exemple, vous avez 2 jeux violets, le Joueur B en a 1, le Joueur C aucun et le Joueur D 4. Seul le Joueur D obtient le bonus de 2 PV, car il possède au moins 3 jeux violets.

2 PV pour vos jeux violets partagés plus 0 PV pour vos jeux violets solo, multipliés par le marqueur (sur x4), soit un total de 8 PV.

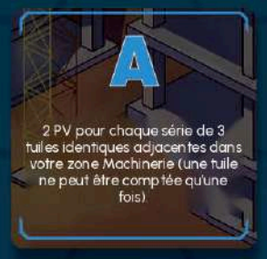
BATAILLE POUR LA SUPRÉMATIE

MILITAIRE (ROUGE)

(le marqueur est sur x5) : 2 PV pour chaque Victoire sur un autre joueur. Une Victoire signifie que vous avez plus de jeux rouges qu'un autre joueur. Vous avez 3 jeux rouges ; le Joueur B n'en a aucun, le Joueur C en a 3 et le Joueur D 1 : vous remportez donc 2 victoires (contre les Joueurs B et D). Vous marquez 4 PV (2 victoires à 2 PV) x 5, soit un total de 20 PV.

UNE USINE ÉCORESPONSABLE

3 PV pour chaque série de 3 Arbres plantés (arrondi à l'inférieur) dans la Zone de reforestation de votre Usine. Dans l'exemple, vous avez planté 7 Arbres et votre Cube Marketing vert se trouve juste sous le 4e Seuil : votre score marketing Arbres est donc de 3 (seuil) fois 6 PV (score des Arbres plantés), soit 18 PV.



TUILE STRUCTURE A

Enfin, comptez votre tuile Structure A si elle a été activée avec des bâtiments en plastique (voir Structures, p. 22).



VAINQUEUR

Le joueur ayant le Score final le plus élevé l'emporte.

DÉPARTAGE

En cas d'égalité au Score final, les joueurs concernés peuvent scanner le QR code de la feuille de score avec leur smartphone pour déterminer lequel des Contrats de leur Vitrine est le mieux classé sur boardgamegeek.com (BGG). Le joueur à égalité ayant fabriqué le jeu le mieux classé de sa Vitrine l'emporte.

Composants du jeu solo

4 cartes Scénario
12 cartes Événement
8 cartes Adversaire
10 cartes Modificateur
1 carte Dernier tour



Terminologie :

- ***Pioche Événement*** *– désigne la pioche des cartes Événement*
- ***Pioche de jeu*** *– désigne la pioche des cartes jeu/contrat*
- *Votre* ***Pioche Événement*** *possède sa propre défausse, distincte de celle de la Pioche de jeu*
- ***Remettre*** *– un composant de votre usine ou de votre zone Composants retourne dans la réserve*
- ***Retirer*** *– prenez un composant de la réserve et placez-le à l'écart, mais bien en vue*

Mise en place

1. Mettez en place l'Entrepôt et les ressources comme d'habitude.
2. Placez 1 Usine et 1 Vitrine devant vous.
3. Préparez votre Usine selon les règles normales.
4. Utilisez la Tuile Marketing 2 joueurs.
5. Piochez 3 tuiles au hasard pour chaque Structure (A, B et C) et gardez-en 1 de chaque.
6. Choisissez 1 scénario et placez-le à l'écart, à portée de main et bien en vue.
7. Mélangez les cartes Modificateur et retournez-en X au hasard. Remettez les autres dans la boîte.

X=0	X=1	X=2	X=3
facile	normal	difficile	cauchemar

8. Préparez votre Pioche Événement :
   a. Mélangez les 12 cartes Événement face cachée.
   b. Prenez 4 cartes Événement face cachée au hasard pour former votre Pioche Événement (séparée). Placez-la à l'écart, à portée de main, idéalement à côté de la carte Scénario. Laissez de la place pour sa défausse.
   c. Placez la carte Dernier tour face cachée sous votre Pioche Événement.
   d. Mettez de côté les 8 autres cartes Événement face cachée pour l'instant. Elles iront dans votre Pioche de jeu.
9. Préparez la Pioche de jeu :
   a. Constituez une Pioche de jeu de 60 cartes selon cette répartition précise : **19 jaunes, 18 bleues, 11 violettes, 12 rouges**. Vous pouvez créer une Pioche de jeu aléatoire ou composer la vôtre, en respectant strictement cette répartition. Partagez votre pioche en ligne !
   b. Mélangez la Pioche de jeu de 60 cartes et divisez-la en 4 piles face cachée à peu près égales (numérotées mentalement de gauche à droite 4, 3, 2, 1).
   c. Placez 2 des 8 cartes Événement mises de côté, au hasard et face cachée, sur chacune des quatre piles.
   d. Consultez la carte Scénario et prenez les cartes Adversaire requises. Mélangez-les et répartissez-les équitablement face cachée entre les quatre piles. Si vous en avez plus de quatre, les piles aux numéros les plus bas (en commençant par la pile 1) doivent en recevoir davantage.
   e. Trouvez le jeu indiqué sur la carte Scénario et placez-le face cachée sur la pile 2.
   f. Mélangez séparément chacune des 4 piles. Gardez-les toujours face cachée.
   g. Placez la pile 3 sur la pile 4, la pile 2 sur la pile 3, puis la pile 1 sur la pile 2.
   h. La Pioche de jeu est prête. Placez-la à son emplacement dans l'Entrepôt.
   i. Piochez les trois premières cartes de la Pioche de jeu : c'est votre « main » de départ de trois cartes jeu.



*Si vous piochez une carte Événement, placez-la à l'écart et piochez une autre carte jeu pour la remplacer. Une fois votre main de départ de trois cartes constituée, remettez les cartes Événement piochées face cachée sur le dessus de la Pioche de jeu.

Déroulement

1. Le déroulement est globalement identique, à l'exception des changements introduits par les cartes Événement.
2. Au tout début de la partie, retournez la carte du dessus de votre Pioche Événement et replacez-la face visible sur cette pioche.
3. Une fois vos trois premières actions effectuées, chaque fois que l'Entrepôt tourne sur « Reset to the Break Room », suivez les étapes ci-dessous :
   a. Résolvez la carte Événement face visible sur le dessus de votre Pioche Événement. S'il s'agit de la carte Dernier tour, aucun événement n'est déclenché. Consultez la carte Scénario pour connaître l'effet de chaque carte Événement.
   b. Placez la carte Événement résolue (ou la carte Dernier tour) face visible sur la défausse de la Pioche Événement.
   c. Si votre Pioche Événement est désormais vide, la partie s'arrête immédiatement. Sinon, retournez la carte du dessus de votre Pioche Événement et placez-la face visible sur cette pioche. Si c'est la carte Dernier tour qui a été retournée, la manche à venir est la dernière.
   d. Renvoyez tous vos ouvriers en Salle de pause et continuez à jouer normalement.
4. Des cartes Événement peuvent aussi sortir de la Pioche de jeu. Lorsque vous en piochez une, suivez les étapes ci-dessous :
   a. Placez la carte Événement à l'écart, et NON dans la défausse de votre Pioche Événement.
   b. Piochez une nouvelle carte pour la remplacer. Si vous piochez une autre carte Événement, mettez-la aussi à l'écart et continuez à piocher jusqu'à obtenir le nombre de cartes prévu initialement.
   c. Choisissez si les cartes jeu piochées seront des composants ou des contrats.
   d. Défaussez les cartes jeu ordinaires que vous deviez défausser.
   e. Avant de déplacer votre chariot suivant ou de terminer votre tour, résolvez toutes les cartes Événement piochées dans l'ordre où elles l'ont été.
   f. Placez toutes les cartes Événement résolues face visible sur la défausse de votre Pioche Événement, dans l'ordre de leur résolution.
5. Si vous piochez une carte Adversaire, placez-la face visible à côté de la carte Scénario, puis piochez une autre carte pour la remplacer. Les cartes Adversaire rouges **augmentent le nombre de cartes rouges** de « l'adversaire ». Les cartes Adversaire violettes **diminuent le nombre de cartes violettes** de « l'adversaire », ce qui rend le bonus solo plus difficile à obtenir.
6. Si vous devez piocher dans la Pioche de jeu alors qu'elle est vide, la partie s'arrête immédiatement.
7. Si une carte Événement vous fait piocher des cartes, cette pioche DOIT être améliorée si vos ouvriers ont activé des Améliorations.

Dans le jeu solo, si vos ouvriers ont activé des Améliorations, celles-ci ne sont pas facultatives et doivent être utilisées.

Coût de la carte jeu du scénario

Chaque scénario fait fabriquer une version « deluxe » du jeu du scénario. Par conséquent, **le coût du jeu du scénario est DOUBLÉ** : si une carte coûte 5 Cartes, 1 Tuile de niveau 3 et 1 Ouvrier de niveau 2, elle coûterait (s'il s'agissait du jeu du scénario) 10 Cartes, 2 Tuiles de niveau 3 et 2 Ouvriers de niveau 2. Rappel : **les réductions de la chaîne de montage ne se cumulent toujours PAS.** Par exemple, il vous faut deux Dés de niveau 3 pour fabriquer la carte du scénario et vous avez une réduction de 2 niveaux sur les Dés : il vous faudra quand même un dé de niveau 3 et un dé de niveau 1.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsque vous complétez votre Vitrine, lorsque vous devez piocher dans la Pioche de jeu alors qu'elle est vide, ou lorsque la carte Dernier tour est placée sur la défausse de la Pioche Événement. Le décompte est le même qu'à 2 joueurs ; toutefois, pour calculer votre score marketing des cartes rouges et violettes, veillez à utiliser le nombre final de cartes violettes et rouges de votre adversaire (nombres de départ de la carte Scénario + cartes Adversaire piochées).

Pour remporter un scénario, vous devez :

1. Fabriquer la carte jeu du scénario.
2. Dépasser le seuil de PV indiqué sur la carte Scénario.
3. Remplir toutes les conditions de victoire (le cas échéant) indiquées par les cartes Modificateur et la carte Scénario.

CRÉDITS

TESTEURS

Un grand merci à tous nos formidables testeurs, dont Noah Adelman, Gage Alspach, Toni Alspach, Terry Bailey, Sr., TJ Bailey, Chris Baldwin, Jake Barrett, Jay Bernardo, Harrison Berry, Jessica Berry, Marcello Bertocchi, Daniel Blatner, Nicole Brady, Scott Brady, Natalie Brundige, Dan Calhoun, Joe Casandra, Jared Chadwick, Jeff Chin, Elaine Clement, Ron Clement, Michael Coe, Tim Copley, David Kempe-Cook, Lucas Kempe-Cook, Josh Bristol-Cossey, David Corbin, Tyler Cornell, Erik Coburn, Jean-François Gagé, Cedric Gimzia, Dan Germain, Jennifer Geske, Sarah Grappin, Tony Grappin, Janna Gregory, Gage Gwaltney, Michael Hall, Renée Harris, Jeremy Henrichon, Dallas Honeycutt, Aaron Houssian, Zane Huss, Braeden Jackson, Mark Jackson, Chris James, JB Kendrick, Perry Kleinhenz, Michael Labranche, Shanna Labranche, Morgan Lair, Michael Lee, Alice Mao, Steven Melton, George Michaels, Mark Moore, Ryan Moore, Ben Mora, Sheila Morton, Andrew Nerger, Mark Noseworthy, Tery Noseworthy, Kevin Padula, Matthew O'Malley, John Palagyi, Dwight Powell, Hope Randolph, Michael Randolph, T.C. Reynolds, Manny Rodriguez, Ed Rozmiarek, Caleb Ruah, David Satterfield, Anye Shafer, George Shafer, Floyd Sherrod, Matthew Sherrod, David Sidore, Jerome Sison, Mark Smith, Nicholas Termini, Bob Trezise, Matthias Wagner, Sean Welsh, Stephanie Welsh, Michael Weston, et Chris Wray.

L'auteur tient à remercier Jeff Chin et Andrew Nerger de R2i Games pour leurs retours de test inestimables et leur aide au développement dès les premières étapes de la conception. Sans eux, The Game Makers ne serait pas le jeu qu'il est aujourd'hui.

AUTEUR

Ben Rosset

AUTEURS DU JEU SOLO

Jay Bernardo & David Turczi

DÉVELOPPEMENT

Ted Alspach

LICENCES

Renée Harris

GRAPHISME

Zane Huss, David Prieto

ARTISTE 3D

Hakan Diniz

ILLUSTRATIONS

Bima Kusuma, Ollin Timm

CONCEPTION DE L'INSERT

Noah Adelman de GameTrayz™

CEO : *Ted Alspach* ***COO :*** *Toni Alspach*
Développement de l'application : *Steven Melton & Erik Coburn*
Responsable du service client : *Ryan Moore*
Responsable licences et programmes : *Renée Harris*
Responsable marketing : *Jay Bernardo*
Responsables salons : *Kevin Padula & Jared Chadwick*

©2026 Bezier Games, Inc. The Game Makers et son logo sont des marques de Bezier Games, Inc.
Bezier Games et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc.
Tous les jeux présentés sont des marques de leurs propriétaires respectifs.
Attention : ce produit contient de petites pièces susceptibles d'être avalées ; il ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET.
Fabriqué en Chine.

Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. USA.
info@beziergames.com