

Aide de jeu Automobile

Tour de jeu :

1. Piocher des tuiles "demande"
2. Sélection des personnages
3. Action des joueurs - 3 rounds
4. Vendre des voitures via Howard
5. Vendre des voitures via le réseau "distributeur"
6. Décision & Management
7. Vendre des voitures via la demande globale
8. Les pertes (rembourser les prêts pour 50\$ chacun)
9. Fin du tour

Action des joueurs

Construire une usine

On construit 1 ou 2 tuiles d'usine sur un même modèle de voiture. Le prix par tuile d'usine est indiqué dans la case modèle. Coût en cubes R&D pour construire une usine après l'usine la plus moderne : 1 cube pour la 1ère case, 1+2 pour la 2ème, 1+2+3 pour la 3ème etc... Si construction avant l'usine la plus moderne, 0 cube R&D. 3 tuiles d'usine maximum par case d'usine. On peut construire une tuile "Usine de pièces détachées" à la place d'une tuile usine pour 500 \$.

Placer des "distributeurs"

On place un maximum de 3 distributeurs en 1 même action sur les bandes de distribution.

Prendre 2 cubes R&D

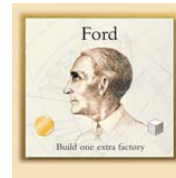
Produire des voitures

En une même action vous pouvez produire des voitures de toutes les cases d'usines construites si vous le souhaitez. On doit respecter le maximum et le minimum de production. Si une tuile "Amélioration d'usine" est construite dans la case, on obtient une réduction de 20 \$ par voiture produite.

		\$100	\$70	\$50
Production		1-2	1-3	1-4
		3-4	4-7	5-9
		5-6	8-11	10-14
				-20

Fermer une usine

On retire toutes les tuiles d'usines de la case, puis une place une tuile "Usine fermée". On défusse la moitié de ses cubes de perte, arrondi au supérieur. On récupère le prix de chaque tuiles d'usines retirées avec un malus de 100 \$ par tuile récupérée.



Une fois pendant un round d'action, vous pouvez construire une tuile usine ou une tuile "Usine de pièces détachées" dans une case d'usine où une de vos usines est déjà présente. Vous pouvez utiliser ce bonus même si votre action principale n'est pas une construction d'usine. Vous prenez aussi 1 cubes R&D.



Quand vous sélectionnez ce personnage, vous prenez 3 cubes R&D.



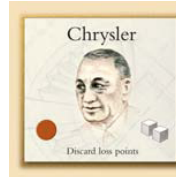
Pendant la phase des pertes, après avoir récupérer tous les cubes R&D mais avant de les payer, vous défussez la moitié de vos points de perte. Vous prenez aussi 1 cube R&D.



Durant la phase de vente de voiture via Howard, vous devez vendre 2 voitures au prix non réduit à Howard.



Immédiatement après avoir sélectionné ce personnage, vous construisez une usine sur un espace vide. Vous pouvez utiliser le cube gagné en choisissant ce personnage pour payer le prix en cube R&D nécessaire à la construction de l'usine. Vous devez aussi payer le prix de chaque tuile usine.



Pendant la phase de perte, après avoir récupérer tous vos points de perte, vous pouvez défusser un nombre de point de perte égal au numéro du tour en cours. Vous prenez aussi 2 cubes R&D

Fin de partie : Chaque joueur récupère la valeur de chaque tuile "Usine" et "Usine de pièces détachées". Chaque prêt contracté se rembourse 600 \$. Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.