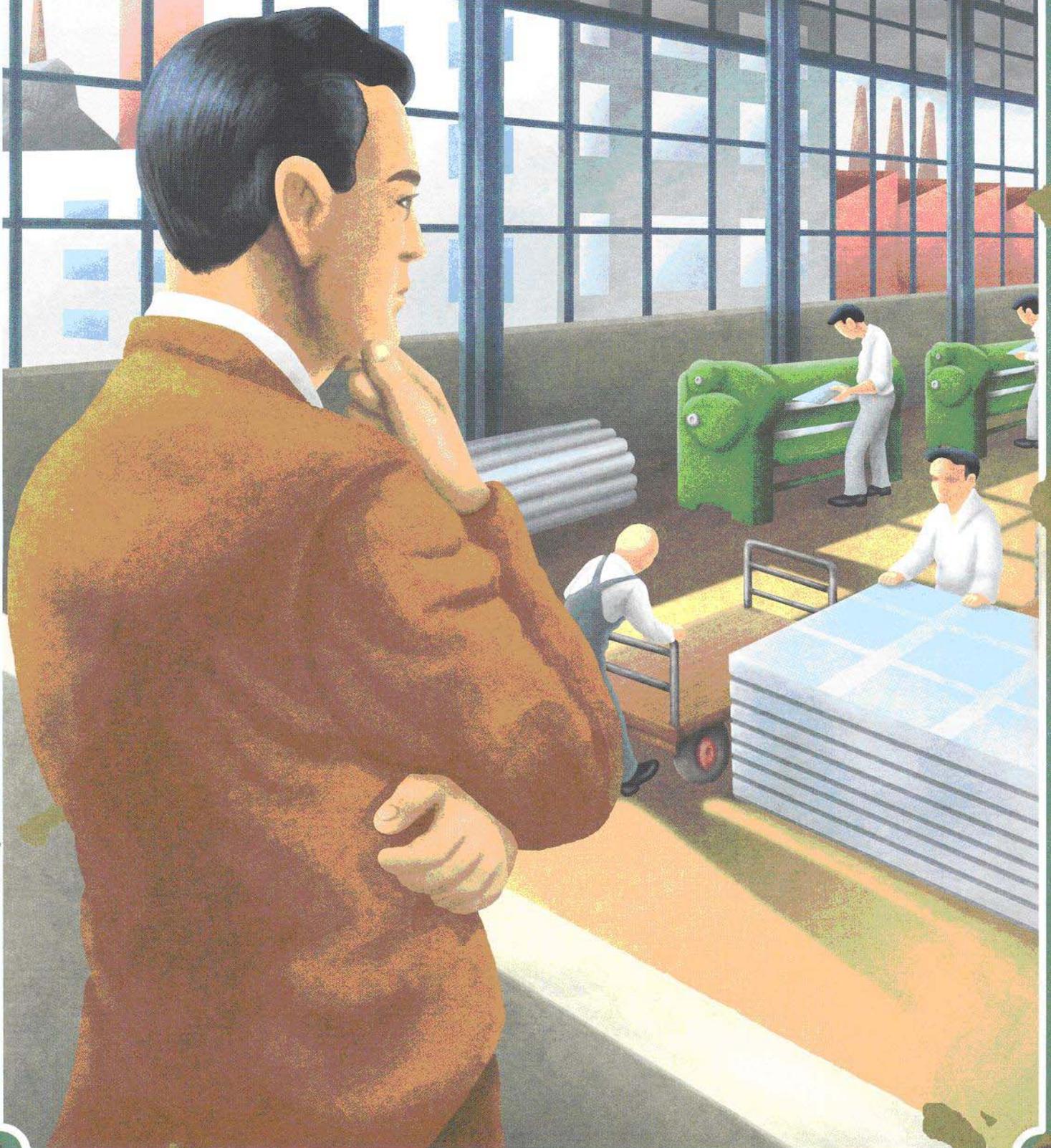


POWER GRID FACTORY MANAGER

FRIEDEMANN FRIESE



→ Introduction

Bienvenue dans le monde des entrepreneurs. Dans Elektro Manager, chaque joueur possède une usine et tente de gagner autant d'argent que possible durant le jeu. Donc, à la fin, le joueur le plus riche gagne. Pour y parvenir, un joueur doit planifier attentivement, utiliser efficacement ses travailleurs et acquérir les meilleurs machines et robots, et gérer son usine avec efficacité. Un joueur doit aussi surveiller continuellement la consommation d'énergie de son usine et regarder les coûts d'énergie perpétuellement en augmentation, afin que la gestion d'entreprise ne coûte pas trop cher.

Nb: le jeu dure que 5 tours. Après, le joueur le plus riche gagne. Donc chaque erreur réduira les chances d'un joueur de pouvoir remporter la partie.

→ Composants

L'inventaire aide à avoir une vue générale:

1. 5 planches usine
 2. 1 planche de rangement (avec les unités de jeu de l'exemple)
 3. L'argent Elektro
 4. 106 tuiles réparties en 6 types:
35 tuiles de stock (incl 15 tuiles de départ)
27 tuiles de machine (incl 10 tuiles de départ)
18 tuiles robot de travail, 9 tuiles robot personnel
9 tuiles de contrôle, 8 tuiles d'optimisation
 5. 35 travailleurs (7 par joueur)
 6. 10 travailleurs saisonniers (2 par joueur)
 7. 15 marqueurs (3 par joueur)
 8. 8 tuiles prix de l'énergie (2x0, +x+1, 2x+2)
 9. 12 tuiles de rang du joueur
 10. 1 marqueur du prix de l'énergie
 11. 10 marqueurs arrêts
- 1 règle et 1 feuille de vue d'ensemble



Trier les tuiles en fonction des images sur leur dos.



Important: lisez attentivement le supplément A: "l'usine du joueur" et le supplément B: "le mécanisme du marché" avant de jouer pour la 1ère fois. Ces suppléments décrivent la mise en place d'une usine et du mécanisme de marché central.

→ Avant-propos de Friedemann:

La caractéristique inhabituelle et aussi spéciale d'Elektro Manager est la combinaison des travailleurs disponibles avec l'ordre des joueurs ce qui conduit à un dilemme pour trouver le bon moment pour acheter les équipements nécessaires à votre entreprise. Lors de nombreux tests, tous les joueurs se focalisaient sur l'apprentissage de cette connexion et avaient peu de chance d'également surmonter les actions de leur concurrents.

Ma recommandation: les nouveaux joueurs devraient se limiter à des parties à maximum 4 joueurs, car le mécanisme de détermination d'ordre des joueurs devient de plus en plus complexe en fonction du nombre de joueurs.

J'adore jouer à Elektro Manager avec 5 joueurs expérimentés, parce que les erreurs sont sévèrement punies par le jeu lui-même ce qui résulte en une lourde tension dans chaque partie. Mais les joueurs débutants ne sont pas non plus épargnés.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir avec Elektro Manager



Friedemann Friese

→ Préparation

Chaque grande compagnie internationale a député en temps que petite usine.

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 7 travailleurs et les 3 marqueurs de cette couleur, une planche usine et 18 Elektro.
2. Chaque joueur prend un ensemble de tuiles (de n'importe quelle lettre A,B,C,D,E) et place les 3 tuiles stock et les 2 tuiles machine sur les 5 premiers emplacement du sol de son usine. À moins de 5 joueurs, remettez les ensembles restants dans la boîte. Chaque joueur place ses marqueurs sur les 3 emplacements de départ sur sa planche d'usine: la valeur de production (🧱) est de 2, la taille du stock (📦) est de 3, et la consommation d'énergie de l'usine (⚡) est de 4. Au début du jeu, chaque tuile machine nécessite 2 travailleurs (👷), chaque joueur place donc 4 de ses travailleurs dans la cantine de son usine. Il place les 3 restants à proximité de l'usine (lors de la 1ère partie, chaque joueur devrait prendre le temps de comprendre pourquoi son usine a ces valeurs de départ en utilisant le supplément A).
3. Placez l'argent restant et les marqueurs de fin de tuile au milieu de la table. Placez-y également les travailleurs saisonniers de chaque joueur. Ils sont en attente d'être recrutés.
4. Utilisez les tuiles de rang du joueur suivantes (placez les autres dans la boîte, elles ne seront pas utilisées). Mélangez les tuiles de départ et donnez-en une à chaque joueur de manière aléatoire. Mélangez les autres tuiles et placez-les face cachée à proximité.

# de joueurs	tuiles de départ	autres tuiles
2	2, 10	1, 4, 6, 8
3	5, 7, 8	1, 2, 3, 4, 6
4	7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 6
5	8, 9, 10, 11, 12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
5. Utilisez les tuiles qui ont un nombre sur leur dos correspondant au nombre de joueurs (exprenez les tuiles numérotées "2-5" et "3-5" pour un jeu à 3). Arrangez ces tuiles comme décrit dans le supplément B. Laissez de l'espace vide à côté de la planche de rangement pour le marché.
6. Mélangez les 6 tuiles X (une pour chaque type) et enlevez-en 3 du jeu de manière aléatoire (placez les dans la boîte). Placez les 3 autres tuiles face visible dans la zone du marché.
7. Mélangez les 8 tuiles prix de l'énergie face cachée et retirez-en 3 du jeu de manière aléatoire, placez les dans la boîte. Placez les 5 tuiles restantes en une pile face cachée. Placez le marqueur de prix de l'énergie sur la case 1 de la piste du suivi du prix de l'énergie (prix = 1 Elektro).

Exception pour la 1ère partie: avant de mélanger toutes les tuiles du prix de l'énergie, prenez une tuile de valeur "0" et placez-la de côté. Mélangez les 7 tuiles restantes et retirez-en 3 du jeu. Placez la tuile "0" au sommet des 4 tuiles restantes et faites-en une pile face cachée. Placez le "0" au sommet donne aux joueurs un début plus facile pour la 1ère partie, car le prix de l'énergie ne chutera pas à la fin du 1er tour. Cette règle permet d'éviter les problèmes de rupture d'un éventuel leader. Les joueurs expérimentés utiliseront la préparation normale.



→ Le tour de jeu Devenir un entrepreneur 101.

Le jeu se déroule en 5 tours. Chaque tour est divisé en 5 phases:

- 1 Enchérir pour le nouvel ordre des joueurs
- 2 Préparer le marché
- 3 Acheter et placer les tuiles d'usine, démolir les tuiles d'usine, engager des travailleurs saisonniers
- 4 Administration et nouveau prix de l'énergie
- 5 Distribuer les revenus

L'ordre des joueurs lors des différentes phases dépend des tuiles de rang du joueur. Les joueurs jouent dans l'ordre (en commençant par la tuile de plus faible valeur) ou en sens inverse (en commençant par la tuile de plus forte valeur).

→ 1. Enchérir pour le nouvel ordre des joueurs

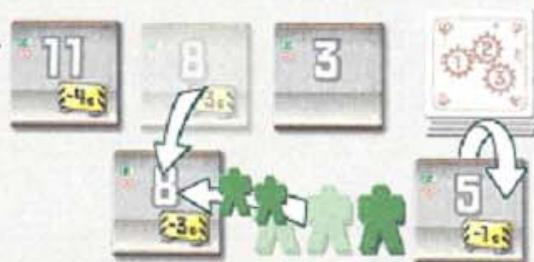
Cette phase se joue en sens inverse. Le joueur qui possède la tuile de plus grande valeur commence.

Tirez une tuile de rang de joueur de la pile face cachée pour chaque joueur et placez-les face visible sur l'aire de jeu. Les deux tuiles restantes ne seront pas utilisées lors de cette phase et restent face cachée.

Le joueur qui possède la tuile de plus grande valeur en choisit une nouvelle et commence à parier sur cette tuile avec ses travailleurs disponibles.

Important: lors du jeu les travailleurs sont considérés comme disponibles s'ils sont placés à côté de la planche du joueur et non dans la cantine ou déjà utilisés pour une autre enchère.

L'offre minimum pour le joueur débutant est de 0 travailleur, mais il peut proposer une enchère plus élevée. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs augmentent l'offre ou passent. Si un joueur passe, il ne pourra plus participer à l'enchère. Continuez l'enchère jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur. Ce joueur prend la tuile qu'il vient de gagner, la place dans son aire de jeu face visible, et place le nombre de travailleurs qu'il a utilisé pour l'enchère sur la tuile. Ils y resteront jusqu'à la fin du tour et ne sont plus considérés comme disponibles. Ensuite il place son ancienne tuile face cachée à côté de la nouvelle pour montrer qu'il a gagné une enchère.



Nb: ces enchères sont généralement courtes comme les joueurs non pas beaucoup de travailleurs disponibles.

Important: un joueur doit toujours avoir un travailleur disponible. L'enchère maximum sera donc toujours équivalente à un de moins que le nombre total de travailleurs d'un joueur.

Dès qu'un joueur a gagné une enchère pour une tuile de rang du joueur, il ne peut plus enchérir pour une autre tuile ce tour-ci. Si le joueur débutant gagne l'enchère, le joueur qui possède la tuile de seconde plus forte valeur entame l'enchère suivante. Par contre, si un autre joueur gagne l'enchère, c'est toujours le joueur débutant qui choisit la seconde tuile.

Le dernier joueur gagne la tuile restante pour 0 travailleur. Il peut, s'il veut, offrir un ou plusieurs travailleurs disponibles (si par ex. il veut qu'il y ait moins de tuiles ajoutées au marché cfr 2.)

Dès que chaque joueur possède une nouvelle tuile de rang du joueur, mélangez les tuiles restantes avec les anciennes tuiles et formez une nouvelle pile. Placez-la à côté de l'aire de jeu.

Pour toutes les phases suivantes, l'ordre des joueurs se base sur ces nouvelles tuiles acquises en phase 1. Le joueur qui possède la tuile de plus faible valeur commence.

→ 2. Préparer le marché

Le mécanisme central d'Elektro manager est la sélection des tuiles d'usine pour le marché et l'achat de ces tuiles pour l'usine. Vous trouverez une description détaillée de ce mécanisme sur le supplément B.

Chaque joueur choisit une tuile parmi les 6 colonnes pour chacun de ses travailleurs disponibles et la place sur la zone du marché (il doit choisir la moins chère d'une colonne). A son tour, le joueur choisit toutes ses tuiles avant que le joueur suivant ne fasse la même chose.

Nb: lors du premier tour il y a 3 tuiles supplémentaires notées d'un X sur le marché.

Un joueur doit choisir une tuile pour chacun de ses travailleurs disponibles. Il ne peut pas décider de passer ou d'en choisir moins! Les travailleurs restent disponibles pour la phase 4.

Le dernier joueur (celui dont la tuile de rang du joueur est de plus grande valeur) ajoute des tuiles au marché (voir tableau).

Choisir ces tuiles n'est pas obligatoire. Le joueur peut délibérément en placer moins ou pas du tout.

# de joueurs	tuiles additionnelles
2	0
3	1
4	2
5	3

→ 3. Acheter et placer des tuiles, démolir des tuiles, engager des travailleurs saisonniers

Le joueur avec la tuile de rang du joueur la plus faible commence.

Le joueur peut utiliser ces travailleurs disponibles pour acheter une tuile usine du marché et la placer sur son usine OU démolir une tuile déjà présente dans son usine. Il joue toutes ses actions avant le tour du joueur suivant.

Acheter et placer les tuiles d'usine: un travailleur disponible peut acheter n'importe quelle tuile du marché. Si un joueur possède une des tuiles rang du joueur numérotées de 4-12, il obtient une réduction sur chaque achat (équivalente au chiffre le plus petit sur la tuile de rang du joueur). Le prix minimum est toujours de 0 Electro.

Le joueur prend la tuile choisie, paye le prix et la place dans son usine. Le joueur doit placer la tuile sur un espace vide. S'il n'y a pas d'espace vide, il doit d'abord détruire une machine existante pour faire de la place.

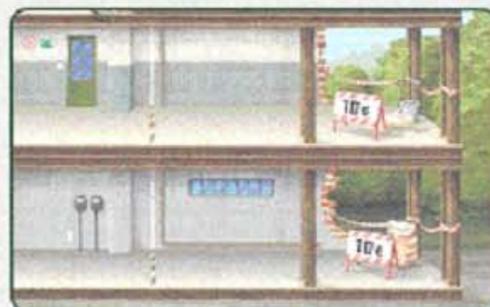
À l'intérieur de l'usine, le joueur place toutes ses machines et tous ses robots et espaces de stockage. Il peut réarranger les tuiles pour une meilleure vue d'ensemble. Les deux espaces de contrôle  et d'optimisation  ne peuvent être utilisés que pour les tuiles correspondantes. Chaque joueur ne peut avoir qu'une tuile optimisation et une tuile de contrôle.



Un joueur peut stocker une tuile à côté de son usine pour la placer lors d'un tour suivant. Dans ce cas, le joueur pourra la placer lors d'un prochain tour s'il dispose d'espace vide et sans utiliser de travailleur disponible comme la tuile a été acquise en utilisant un travailleur disponible précédemment.

Placer une tuile sur les premiers 10 emplacements est gratuit. Le joueur doit ensuite payer 10 Electro pour chacun des deux derniers emplacements la première fois qu'il place une tuile sur chaque. S'il remplace la tuile par la suite il ne doit plus payer les 10 Electro.

Démolir: à la place d'acheter une tuile, un joueur peut utiliser un travailleur disponible pour démolir une tuile déjà placée. Il prend simplement cette tuile, la place à côté de l'usine et place temporairement son travailleur dessus. À la fin du tour, le joueur place la tuile détruite dans la boîte et son travailleur redevient disponible. Un joueur peut démolir chaque tuile placée y compris les tuiles de contrôle et d'optimisation.



Les espaces vides peuvent être utilisés immédiatement pour placer une nouvelle tuile qui a été achetée à l'aide d'un autre travailleur disponible lors de ce tour (ou une tuile achetée lors d'un tour précédent et qui est toujours à côté de l'usine).

Embaucher un travailleur saisonnier: après qu'un joueur ait fait toutes ses actions à l'aide de ses travailleurs disponibles, il peut embaucher 2 travailleurs saisonniers. Chaque travailleur saisonnier coûte 7 Electro (moins une réduction qui dépend de la tuile de rang du joueur). Si un joueur emploie déjà des travailleurs saisonniers et veut les conserver pour le tour prochain, il doit payer à nouveau.

Les travailleurs saisonniers sont équivalents aux autres travailleurs. Ils peuvent accomplir les mêmes actions: faire tourner les machines (rester dans la cantine), acheter des tuiles de rang du joueur par enchère, ... Le joueur les possède pour un tour complet: jusqu'à la fin de la phase 3 du tour suivant.

Si un joueur décide de ne pas payer pour les conserver, il doit les replacer dans l'offre générale pour les autres joueurs. Si un joueur utilise un ou plusieurs de ses travailleurs saisonniers pour enchérir sur une tuile de rang du joueur, il doit quand même les remettre.

Quand tous les joueurs ont complété leur tour, replacer toutes les tuiles usine restantes du marché sur leur emplacement sur la planche de rangement, elles seront ainsi disponibles pour le prochain tour. Ceci est aussi valable pour les tuiles notées d'un X, si elles ne sont pas achetées.

→ 4. Administration et nouveau prix de l'énergie

Lors de cette phase tous les joueurs ajustent leurs marqueurs sur les pistes de suivi de leur usine et placent le nombre approprié de travailleurs dans la cantine. De plus, ils ajustent le prix de l'énergie.

Nb: les joueurs doivent structurer leur usine de manière à ce que chacun garde au minimum 1 travailleur disponible. Il peut être un travailleur saisonnier. Un joueur ne peut pas faire fonctionner qu'un certain nombre de robots, équivalent au nombre de machines actives (seulement 1 robot par machine).

Premièrement, dans l'ordre, chacun joueur place tous ses travailleurs à côté de l'usine. Après chacun vérifie les tuiles de son usine et met à jour les 3 échelles (production, stockage et consommation d'énergie). Ensuite, chacun place suffisamment de travailleurs dans la cantine que pour faire fonctionner ses machines.

 **Consommation d'énergie:** chaque joueur ajoute tous les nombres blancs à côté du symbole énergie des tuiles présentes dans son usine et soustrait les chiffres foncés. La valeur finale est la nouvelle consommation d'énergie de l'usine. La valeur minimale de consommation d'énergie pour une usine est toujours de 1.

 **Production:** chaque joueur additionne tous les nombres foncés à côté du symbole production des tuiles présentes dans son usine. La somme est la valeur de production actuelle de l'usine.

 **Stockage:** chaque joueur additionne tous les nombres foncés de ses tuiles de stock. La somme représente l'espace de stockage de l'usine.

 **Travailleurs dans la cantine:** chaque joueur additionne tous les chiffres blancs à côté du symbole travailleur des tuiles présentes dans son usine et soustrait les chiffres foncés. La valeur finale représente le nombre de travailleurs qui doivent être placés dans la cantine de l'usine (minimum 0). Les travailleurs restants sont disponibles pour le tour prochain, et sont placés à côté de l'usine.

Arrêter des machines et robots: dans les cas suivants, un joueur doit arrêter temporairement ses machines et robots:

- le joueur n'a pas assez de travailleurs dans la cantine pour faire fonctionner toutes les machines, il doit donc arrêter les machines "sans homme".
- le joueur a construit plus de robots que de machines. Chaque machine ne peut utiliser qu'un robot. Le joueur doit donc arrêter les robots non utilisés.

Le joueur place un marqueur arrêt pour indiquer que certaines tuiles sont momentanément arrêtées.

Le joueur choisit à chaque tour quelles machines et/ou quels robots il arrête. Du moment que les règles décrites ci-dessus sont respectées, ces machines et robots peuvent changer à chaque tour. Le joueur peut arrêter des tuiles pour des raisons tactiques (ex. pour avoir plus de travailleurs disponibles pour le prochain tour). Les robots ou machines arrêtés ne consomment pas d'énergie. Toutes les valeurs des tuiles des machines ou robots arrêtés ne comptent pas pour l'actualisation des 3 échelles, cependant, ces échelles peuvent quand même varier à la hausse ou à la baisse. Le joueur doit aussi toujours avoir le nombre de travailleurs requis dans sa cantine pour les machines restantes.

Nouveau prix de l'énergie: prenez la tuile du prix de l'énergie au sommet de la pile et ajuster la piste de suivi du prix en conséquence.

Déplacez le marqueur d'un nombre de places équivalent au nombre sur la tuile (entre 0 et 2 places).

Important! lors du premier tour de votre première partie, comme la tuile 0 sera celle tirée, le prix de l'énergie reste à 1. Le prix ne pourra donc augmenter que lors du deuxième tour!

→ 5. Revenu

Lors de cette phase, tous les joueurs prennent leur revenu de la banque. Le revenu est basé sur les gains (le nombre le plus bas entre la production et le stockage) moins le coût actuel de l'énergie.

Les gains pour un joueur est le nombre le plus faible entre l'échelle de production et l'échelle de stockage. Pour sécuriser ses gains, le joueur doit augmenter les deux valeurs durant le jeu. Un joueur avec une production de 3 et un stock de 8 recevra un revenu de seulement 30 Elektro (la valeur de sa production qui est plus faible que son stock).

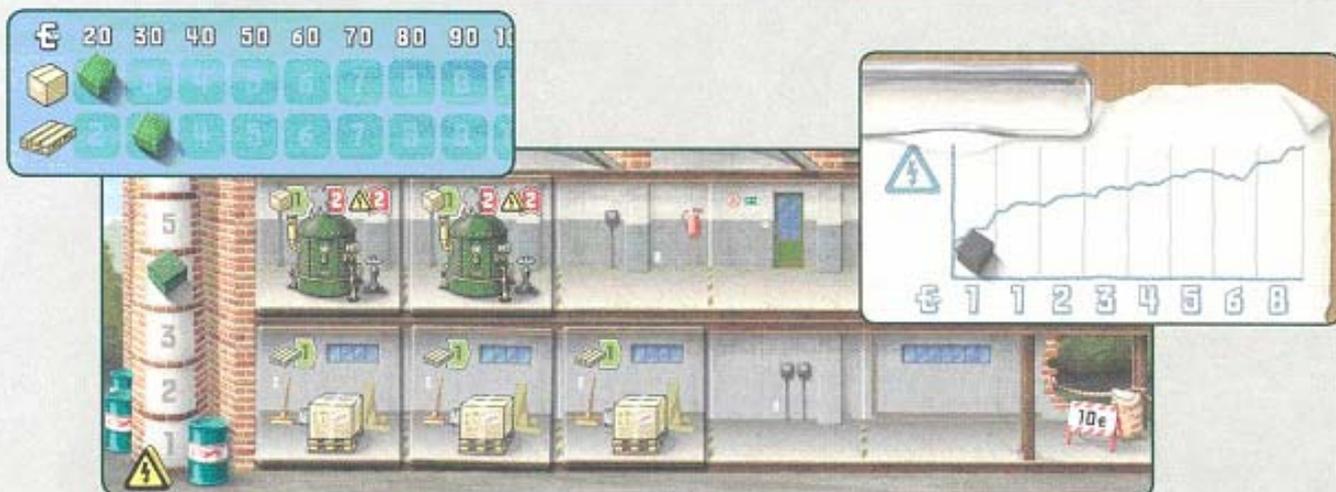
Le joueur détermine les coûts de l'énergie pour son usine en multipliant la consommation d'énergie de son usine par le prix actuel de l'énergie. Lors du jeu le prix de l'énergie va augmenter, le joueur devra donc payer de plus en plus!

Le joueur soustrait ce coût de ses gains. Il prend ce revenu en Elektro dans la banque.

Exemple: au début du jeu, une usine a un gain de 20 Elektro (bien que le stock vaille déjà 3, il compte la valeur la plus petite de production).

La consommation d'énergie est de 4. Le prix de l'énergie est seulement de 1 Elektro, le joueur reçoit un revenu de 16 Elektro de la banque (gain de 20 - coûts de l'énergie de 4x1).

Important! lors du cinquième et dernier tour, le revenu de tous les joueurs est doublé!



→ Fin du jeu

Après le cinquième tour le joueur qui possède le plus d'argent liquide gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec plus grand revenu pour le dernier tour gagne le jeu.

Merci à:

Hanno Balz, Lüder Basdow, Sören Bendig, Inkan Brand, Markus Brand, Eric Brosius, Mark Buggeln, Andreas Ebert, Peter Eggert, Christian Frank, Steffi Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Fraser Lamont, Gordon Lamont, Larry Levy, Angelika Ludwig, Jago Matticz, Maura, Jesse McGatha, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Jürgen Münzer, Harro Rache, Maren Rache, Michael Rieneck, Richard Rowan, Stefan Stadler, Hedwig Thelen, Rüdiger Vernay, Martin Wehnert, Dale Yu and the gamers from BSW Burgtreffen, Gathering of Friends, Bödefeld and Helmarshausen.

Author: Friedemann Friese
Rules text: Henning Kröpke & Friedemann Friese
Translation: Jay Tummelson
Graphics and Layout: Maura Kalusky

© 2009 2F-Spiele
Rio Grande Games
PO Box 1033
Placitas, NM 87043
www.riograndegames.com
RioGames@aol.com

