

FUNKENSCHLAG  
**FABRIKMANAGER**  
FRIEDEMANN FRIESE





# Introduction

Bienvenue dans le monde des entrepreneurs. Dans Elektromanager 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, acquérir les meilleures machines et robots et gérer son usine efficacement. Chaque joueur doit aussi surveiller continuellement la consommation énergétique de son usine et regarder les coûts de l'énergie en perpétuelle augmentation pour limiter les coûts.

*NB: le jeu dure 5 tours au terme desquels le plus riche gagne. Chaque erreur peut s'avérer fatale.*

## Matériel

- ❶ 5 planches usine
- ❷ 1 plateau de jeu
- ❸ Billets de banque
- ❹ 106 tuiles dont
  - 35 tuiles stock (inclues 15 tuiles de départ) avec une palette.
  - 27 machines (inclues 10 de départ)
  - 18 robots de production
  - 9 robots de personnel
  - 9 tuiles de contrôle
  - 8 tuiles d'optimisation
- ❺ 35 travailleurs (7 par joueur)
- ❻ 10 travailleurs saisonniers (2 par joueur)
- ❼ 15 marqueurs de bois (3 par joueur)
- ❽ 8 tuiles évolution du prix de l'énergie (2x0, 4x+1, 2x +2)
- ❾ 12 tuiles d'ordre du tour
- ❿ 1 marqueur de coût de l'énergie
- ⓪ 10 marqueurs arrêt



Les tuiles sont séparées selon leur verso:



tuiles fabriques selon nb de joueurs

tuiles A

tuiles X

tuiles énergie

tuiles  
ordre du  
tour

## Préparation

- ❶ Chaque joueur choisit sa couleur et prend les pions de sa couleur (marqueurs et travailleurs), une planche usine et 18 elektro
- ❷ Chaque joueur prend un set de tuiles A, B, C, D ou E, place les 3 tuiles stock et les 2 tuiles machine sur les cinq cases du rez de son usine. A moins de 5 joueurs le matériel non utilisé est remis dans la boîte. Chaque joueur pose ses marqueurs à leur emplacement de départ: 2 sur l'échelle de production, 3 sur l'échelle des stocks, 4 sur l'échelle d'énergie et 4 travailleurs à la cafétéria de l'usine. Les 3 travailleurs restants sont en réserve à côté du plateau de chaque joueur.

*NB: la position des marqueurs et le nombre de travailleurs dans l'usine sont fonction des indications sur les tuiles: une icône indique l'élément concerné (travailleur, stock, énergie, paquets) avec un chiffre sur fond vert (diminution de l'élément en question) ou rouge augmentation de l'élément. Si par exemple pour l'énergie la valeur totale rouge est de 5 et la valeur totale verte est de 3, le marqueur doit être positionné sur 5-3=2 de l'échelle d'énergie de son usine.*

- ❸ L'argent, les marqueurs d'arrêt, les saisonniers sont placés sur la table à côté du plateau de jeu général.

④ Selon le nombre de joueurs, sortez les tuiles d'ordre du tour selon le tableau suivant. Les tuiles des nombres de la deuxième colonne sont distribués aux joueurs au hasard en début de partie. Les tuiles de la valeur indiquée dans la 3e colonne constituent la pioche. Les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte:

Joueurs	Début de partie	Pioche
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 Prenez les tuiles dont le chiffre au verso inclut le nombre de joueurs (par exemple pour 3 joueurs prenez les tuiles marquées 2-5 et 3-5). Placez ces tuiles sur le plateau de jeu général en veillant, pour les tuiles de même valeur, à ce que le dessin de la tuile corresponde au dessin de la case. Des icônes dans le coin inférieur gauche permettent un meilleur repérage des colonnes.

⑥ Les 6 tuiles marquées X au verso sont mélangées. Trois d'entre elles sont remises dans la boîte et les trois autres sont placées sous le plateau de jeu en regard de la colonne leur correspondant.

⑦ Les 8 tuiles d'évolution du prix de l'énergie sont mélangées et trois d'entre elles remises dans la boîte (sans les consulter). Les autres sont mises en pile (face cachée) en bordure du plateau. Ces 5 tuiles serviront à la fois à faire évoluer le prix de l'énergie et à décompter les tours de jeu.

Le marqueur noir est placé dans la colonne de gauche du plateau de jeu (prix de l'énergie 1 elektro).

*Remarque: lors de la première partie, il est recommandé de mettre de côté une tuile 0, de mélanger les sept restantes, d'en défausser 3 et de placer la tuile 0 sur le dessus de la pile afin de garantir que le coût de l'énergie n'évolue pas au premier tour, ce qui peut fausser la partie selon les cas.*



## Déroulement

La partie compte 5 tours chacun divisé en 5 phases:

- ① Enchère pour l'ordre du tour
- ② Préparation du marché
- ③ Achat et démolition de tuiles, engagement de saisonniers
- ④ Administration et évolution du prix de l'énergie
- ⑤ Distribution des revenus

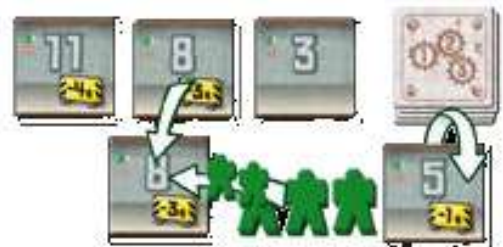
Chacune des phases est jouée dans l'ordre du tour en débutant par le joueur qui a la tuile de plus petit chiffre, puis le second plus petit chiffre etc... à l'exception de la phase 1 qui se joue dans l'ordre inverse (le premier enchérisseur est le joueur qui a la tuile avec le plus grand chiffre).

### *Enchère pour l'ordre du tour*

Cette phase se déroule en sens inverse de l'ordre du tour. Le joueur qui a la tuile de plus forte valeur débute. Piochez autant de tuiles ordre du tour qu'il y a de joueurs. Le joueur qui a actuellement la tuile de plus forte valeur devant lui désigne une de ces tuiles et fait la première offre. Les tuiles se paient en travailleurs (saisonniers compris) et non en elektro. Les travailleurs qui se trouvent dans l'usine (sur la case cafeteria) ne

peuvent jamais être utilisés pour l'enchère.

L'offre minimale est de 0 mais le joueur peut articuler un montant plus élevé. En sens horaire, les autres joueurs vont soit surenchérir soit passer. Le dernier enchérisseur emporte la tuile. Il la prend devant lui et place sur celle-ci le nombre de travailleurs qu'il a misé (ces travailleurs ne pourront pas être affecté à d'autres tâches pour le reste du tour en cours). Il remet la tuile du tour précédent dans la pioche.



**IMPORTANT: au terme de l'enchère, chaque joueur doit encore avoir au moins 1 travailleur disponible donc le montant maximum est le nombre de travailleurs en réserve moins 1.**

Dès qu'un joueur a gagné une tuile, il ne peut plus enchérir pour ce tour. Si le joueur qui lance l'enchère l'emporte, le joueur avec la tuile de la valeur la plus forte suivante met une autre tuile en vente. Si le joueur qui lance l'enchère n'acquiert pas la tuile, il relance une nouvelle enchère.

Le dernier joueur gagne la tuile restante pour 0 travailleurs, mais il peut bien entendu la prendre pour un montant supérieur (ce qui peut parfois être intéressant dans l'optique de la phase suivante d'approvisionnement du marché).

Les tuiles du tour précédents reviennent à la pioche qui est mélangée et remise face cachée à côté du plateau de jeu.

Pour toutes les phases suivantes, le premier joueur est celui qui a la tuile de plus petit chiffre, suivi du chiffre supérieur etc...

### **Approvisionnement du marché**

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit sur le plateau de jeu principal un nombre de tuiles égal au nombre de travailleurs qu'il a en réserve et les place en bas du plateau en regard de la colonne de laquelle elles sont issues. Mais attention, il est obligatoire de toujours prendre la tuile de plus petite valeur dans une colonne.

Lors du premier tour, le marché contient déjà les trois tuiles marquées X au verso.

Chaque joueur DOIT mettre sur le marché exactement une tuile par travailleur qu'il a dans sa réserve. Le joueur ne peut pas choisir d'en mettre moins.

Le dernier joueur, après avoir choisit ses tuiles, place encore un nombre de tuiles au marché dépendant du nombre de joueurs selon le tableau ci contre:

Le choix de ces tuiles supplémentaires est laissé au dernier joueur. Il peut placer moins de tuiles qu'indiqué dans le tableau (mais pas davantage).

joueurs	tuiles supplémentaires
2	0
3	1
4	2
5	3

### **Achat, placement, démolition de tuiles, travailleurs saisonniers**

La phase s'effectue dans l'ordre du tour.

Chaque joueur effectue toutes ses actions du tour avant que le joueur suivant n'effectue ses actions. Durant cette phase chaque joueur peut acheter des tuiles sur le marché et les placer dans son usine, démolir des tuiles de son usine. Ensuite il peut encore engager des travailleurs saisonniers.

#### **Achat de tuiles**

Le joueur peut acheter sur le marché (donc les tuiles mises en bas du plateau) autant de tuile qu'il a de travailleurs disponibles (travailleurs qui ne sont pas dans son usine). Pour chaque tuile achetée, il bénéficie du rabais indiqué sur sa tuile d'ordre du tour. Le coût peut être de 0 elektro ou même moins (dans ce cas le joueur ne reçoit pas de l'argent, mais ne paie rien).



Le joueur prend la tuile choisie, la paie et la place sur une case libre de son usine. Si aucun espace n'est disponible, il doit démolir une tuile existante pour placer celle qu'il vient d'acheter.

A l'intérieur de son usine le joueur peut réaménager l'espace comme il le souhaite à tout moment. Seules les deux cases avec les icônes de contrôle et d'optimisation ne peuvent être occupées que par des tuiles correspondantes.





Il est autorisé de placer une tuile achetée à côté de son usine pour ne l'y implanter que lors d'un tour ultérieur au cours duquel il ne faudra alors pas mobiliser de travailleur pour cette implantation.

Chaque usine contient deux cases marquées 10 elektro. Si le joueur veut en faire usage, il doit payer le montant (pas de rabais). Mais une fois payé, l'emplacement est disponible jusqu'au terme de la partie.

### ***Démolition***

Le joueur peut utiliser un travailleur disponible pour défausser une des tuiles de son usine. Il prend la tuile, la met à l'écart avec le travailleur dessus pour se souvenir que le travailleur est utilisé. A la fin du tour, la tuile est remise dans la boîte et le travailleur revient dans la réserve du joueur.

N'importe quelle tuile de l'usine peut être démolie. L'espace vidé peut être utilisé pour y implanter une tuile achetée avec un autre travailleur dans la même tour, ou y placer une tuile achetée lors d'un tour précédent et mise de côté (sans utiliser de travailleurs).



### ***Travailleur saisonnier***

Le joueur peut, une fois ses actions effectuées, embaucher un ou deux travailleurs saisonniers disponibles de sa couleur au prix de 7 elektro (moins le bonus de la tuile d'ordre du tour). Un travailleur saisonnier reste embauché jusqu'au terme de la phase 3 (la phase présente donc) du tour suivant.

Si le joueur a déjà embauché un ou deux travailleurs saisonniers, il peut le conserver pour un tour de plus en payant le même montant.

Un travailleurs saisonnier est absolument équivalent à un travailleur normal (utilisable pour l'usine, les enchères, les achats, les démolitions).

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leur phase 3, les travailleurs saisonniers non payés et ceux utilisés pour l'enchère reviennent à la réserve, les tuiles du marché non acquises sont remises sur leurs cases correspondantes du plateau de jeu (y compris les tuiles X le cas échéant).

### ***Administration et prix de l'énergie***

Les joueurs ajustent leurs marqueurs sur les différentes échelles (stock, paquets, énergie) et placent le nombre approprié de travailleurs dans l'usine ou dans la réserve.

Les joueurs doivent veiller à toujours avoir au moins un travailleur (saisonnier ou non) en réserve). De surcroît l'usine ne peut pas faire fonctionner davantage de robots (icône de roue dentée sur la tuile) qu'elle n'a de machines.

Chaque joueur retire le ou les travailleurs éventuellement placés sur les tuiles d'ordre du tour pour les remettre à la réserve ou dans son usine. Les valeurs des trois échelles sont actualisés (effectuer le calcul pour chaque paramètre: somme valeur rouge – somme valeur verte = position sur l'échelle). Il n'y a pas de maximum sur les échelles, mais en principe les valeur indiquées suffisent. La valeur énergie ne peut pas être inférieur à 1.

Chaque joueur adapte aussi le nombre de travailleurs nécessaire (selon le même calcul: rouge – vert = nombre de travailleurs à placer dans l'usine, les autres constituent la réserve). Si la somme est négative, aucun travailleur ne doit être dans l'usine (mais le joueur n'en reçoit pas gratuitement).

### ***Machines/robots à l'arrêt***

Les machines et/ou robots doivent être mis à l'arrêt dans les cas suivants:

la réserve de travailleurs ne suffit pas pour faire tourner toutes les machines.

Il y a davantage de robots que de machines. Chaque machine ne peut faire fonctionner qu'un seul robot.

Pour marquer une machine et/ou un robot à l'arrêt, le joueur place un marqueur gris sur la tuile.

A chaque tour il est possible de changer les marqueurs d'arrêt de place en respectant les règles ci-dessus. Le joueur peut mettre des machines à l'arrêt pour des raisons tactiques (bénéficier de davantage de travailleurs en réserve pour le tour suivant). Les machines et/ou robots à l'arrêt ne consomment pas d'énergie, mais les autres paramètres de la tuile ne comptent pas non plus. Les trois échelles et le nombre de travailleurs doivent être recalculés en conséquence.

### ***Prix de l'énergie***

La tuile du dessus de la pile des tuiles prix de l'énergie est retournée. Sur l'échelle principale, le prix de l'énergie est adapté en conséquence (il augmente de 0 à 2 places).

A la première partie si la recommandation du début de règle a été suivie, la tuile est 0 et le prix de l'énergie demeure inchangé.

## **Revenus**

Les joueurs établissent leurs revenus pour le tour et prennent le montant correspondant à la banque.

Le revenu est basé sur les gains montrés par les échelles stock/paquet auxquels il faut retrancher le coût de l'énergie.

Pour les gains, l'échelle qui présente le plus petit chiffre entre stock et paquets est prise en considération. Le chiffre est multiplié par 10. Le joueur qui possède une valeur de paquet de 3 et une valeur de stock de 8 a un gain de  $3 \times 10 = 30$  elektro.

Le coût de l'énergie est égal au chiffre de l'échelle de l'usine multiplié par le facteur indiqué sur l'échelle du plateau de jeu principal. Le prix de l'énergie ne peut que croître au cours de la partie.

Calcul: gain-energie=revenu



**Exemple:** en début de partie chaque usine a une valeur 2 sur paquet et 3 sur stock. Le gain est donc de  $2 \times 10 = 20$  elektro. La consommation d'énergie est de 4, le prix de l'énergie de 1. Le coût de l'énergie est donc de 4. Le revenu est de 16 (gain de 20 – énergie de 4).

**IMPORTANT:** au terme du 5e et dernier tour, le revenu de chaque joueur est doublé

## **Fin de partie**

Après le dernier tour, le joueur le plus riche (en argent liquide) gagne. En cas d'égalité le joueur dont le revenu du dernier tour est le plus élevé l'emporte.