

UN JEU D'HARRY-PEKKA KUUSELA

ESSEN

2 - 4 (-8)



30 - 60 (-90)



12+

Dans Essen chaque joueur est un éditeur de jeux de société qui participe au salon du jeu le plus prestigieux au monde. Pendant ce salon, de nouveaux jeux sont mis sur le marché, les visiteurs sont à la recherche du jeu parfait et la fortune des éditeurs est faite.

Le but est d'attirer des visiteurs, de leur vendre des jeux et de faire le plus d'argent !

Le salon se déroule sur 8 tours, représentant les matins et les après-midi de 4 jours. A chaque tour, les visiteurs s'avancent vers les stands où les tables de démonstration présentent les dernières nouveautés et où les tables de vente permettent d'assouvir la soif des passionnés.

En fonction des efforts fournis pour vendre, les joueurs peuvent convertir ces visiteurs en argent. Cependant le marché des jeux est compliqué, des centaines de nouveaux jeux font leur début au cours de ce salon !

Mais, si les participants ont été assez prévoyants pour mettre en place un nombre suffisant de tables de démonstration, ils créeront du buzz ce qui amènera plus de visiteurs (et peut être plus de ventes) au prochain tour.

L'éditeur qui gagnera le plus d'argent, grâce aux ventes mais aussi grâce à des bonus résultant de bonnes perspectives d'avenir, sera celui qui aura le mieux réussi son salon et deviendra le gagnant de ce jeu des jeux !

CONTENU :

1 PLATEAU CENTRAL

Le Plateau Central permet aux joueurs de suivre l'évolution de leurs ventes collectives, du total de bonus dont ils peuvent espérer bénéficier ainsi que des offres spéciales disponibles, des publicités et des comptables qui peuvent être utilisés.

La Piste des Ventes est utilisée à chaque tour pour indiquer les **ventes collectives** (grâce à un petit cube) ainsi que les **ventes collective les plus importantes jamais réalisées** (grâce à un gros cube).

En fonction de l'augmentation ou de la diminution des ventes collectives, le marqueur de la **table des prix** (l'autre petit cube) est déplacé vers le haut ou vers le bas, changeant les prix pour le prochain tour et indiquant la tendance des ventes, vers le haut ou vers le bas.

Quand les ventes collectives atteignent un nouveau record, le marqueur de **bonus** (l'autre gros cube) est déplacé le long de la Piste des Bonus.

4 PLATEAUX INDIVIDUELS

Ces plateaux représentent le stand d'exposition des joueurs.

Il possède quatre emplacements avec des **tables de démonstration** qui attirent les visiteurs sur les stands. Les joueurs peuvent recouvrir ces tables avec des **tuiles Vendeurs** pour les transformer en tables de vente.

Il y a aussi un emplacement pour le **bureau du personnel** où les joueurs peuvent conserver leur pion joueur, leur argent de départ, les tuiles Vendeurs non utilisées ainsi que les tuiles Offre Spéciale et Comptable en attente.

Au dessus du bureau du personnel se trouve la **zone de file d'attente** où les visiteurs se placent à chaque tour en attendant de pouvoir entrer sur le stand.

En haut à droite se trouve l'emplacement où les **concurrents** peuvent placer leur pion joueur de façon à détourner les visiteurs vers leur propre stand.

Le long du bord inférieur du plateau individuel se situe un emplacement pour stocker les visiteurs qui ont été convertis en argent, il est divisé en huit cases, une case pour chacun des **8 tours** du jeu.



8 PIONS JOUEURS EN BOIS

Disponibles en bleu, rouge, vert, jaune, noir, blanc, violet, et orange, ils permettent de jouer à ESSEN à huit en utilisant 2 exemplaires du jeu.

4 CUBES EN BOIS

Un des petits cubes indique les ventes collectives du tour précédent pendant que l'autre suit l'évolution des prix ainsi que le taux de conversion **visiteurs** <-> **argent** en cours (1:1 ou 2:1).



Un des gros cubes indique la vente en gros la plus importante jamais réalisée et l'autre le niveau de bonus actuel.



16 TUILES VENDEUR

Ces tuiles, 4 par joueur, sont utilisées pour couvrir les tables de démonstration sur les plateaux individuels afin de les transformer en tables de vente.



120 TUILES VISITEURS

Sur l'une des faces, un visiteur potentiel est représenté tandis que sur l'autre face figure le symbole de l'**argent**. Quand les joueurs convertissent ces **visiteurs en argent**, ils tournent la tuile du côté argent et les empilent sur la case de leur plateau individuel correspondant au tour en cours.



40 TUILES VISITEURS SUPPLÉMENTAIRES

Ces tuiles représentent des clients potentiels de la région qui ne viendront sur le salon que s'ils sont attirés par des **publicités**. Elles sont utilisées de la même façon que les tuiles visiteurs normales, mais elles n'entreront en jeu qu'en fonction des actions des joueurs.



4 TUILES FILE D'ATTENTE

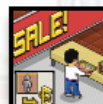
Les tuiles file d'attente aident les joueurs à se rappeler de l'ordre de jeu à chaque tour.



9 TUILES DEMANDE

Le **nombre de visiteurs** indiqué sur l'une des faces détermine le nombre de visiteur qui viendront au salon à chaque tour du jeu. L'illustration de l'autre côté montre le nombre de **tables de vente** qui effectueront des ventes à chaque tour, représentant ainsi les fluctuations de la volonté d'acheter du public.

Chaque côté dispose d'une vignette de l'image sur l'autre face pour aider les joueurs à planifier le prochain tour.



3 TUILES OFFRES SPÉCIALES

Les offres spéciales représentent les rabais, les remises et autres méthodes que les joueurs peuvent utiliser pour augmenter leurs ventes. Elles permettent à un exposant de convertir les visiteurs en argent à un **taux de 1:1** quelque soit la tendance des ventes.



6 TUILES PUBLICITÉS

Les publicités attirent plus de clients potentiels au salon (qui proviennent de la réserve de **tuiles visiteurs supplémentaires**) et augmentent le buzz autour du stand d'un joueur.



3 TUILES COMPTABLE

Les comptables peuvent être embauchés par les joueurs afin de « tenir les comptes » pour les aider à gagner des bonus à la fin du jeu.

5 TUILES MONSTRE D'ESSEN ET VOLONTAIRES SPÉCIAUX

Pour plus d'information sur ces tuiles veuillez consulter LudiCreations.com.



CONTENU POUR LES PARTIES DE 5 À 8 JOUEURS

4 TUILES DEMANDE DOUBLE-FACE SUPPLÉMENTAIRES



Ces tuiles sont utilisées pour indiquer le nombre de visiteurs supplémentaires à utiliser pendant la phase Vente des parties à 5-8 joueurs.



24 DISQUES BONUS EN BOIS

Les bonus sur le côté opposé du plateau central ne sont utilisés que pour les parties de 5 à 8 joueurs. Les disques sont utilisés pour garder la trace de ces bonus. Il y a plus de disques que nécessaires, même pour les parties à 8 joueurs.

PRÉPARATION

1. Placez sur le plateau central le nombre de tuiles Offres Spéciales, Publicités et Comptable correspondant au **nombre de joueurs participants**, comme indiqué par les marqueurs verts. Par exemple pour une partie à 3 joueurs, utilisez 2 tuiles Offres Spéciales, 4 tuiles Publicités et 2 tuiles Comptable. Placez les autres tuiles face cachée pour masquer les emplacements en trop.
2. Créez la réserve de tuiles Visiteurs en empilant 30 tuiles Visiteurs **par joueur**. Créez la réserve de Visiteurs Supplémentaires en empilant 10 tuiles Visiteurs Supplémentaires **par joueur**. Par exemple pour une partie à 3 joueurs, la réserve doit contenir 90 tuiles Visiteurs et 30 tuiles Visiteurs Supplémentaires. **Séparez bien les deux réserves**. Les tuiles non utilisées sont replacées dans la boîte.
3. Mélangez les tuiles Demande sans les regardez, par exemple sous la table, de façon à ce que **leur ordre ne soit pas connu** et placez la pile sur son emplacement en haut à gauche du plateau central de façon à ce que la face « tables de vente » des tuiles soit tournée vers le haut.
4. Placez un petit cube sur la table des prix, sur le carré tout **en bas de la colonne la plus à droite**. Placez tous les autres cubes près du 0 de la Piste des Ventes.
5. Donnez à chaque joueur 1 plateau individuel et 1 pion joueur de la même couleur, 4 tuiles Vendeur et 3 tuiles argent de départ (3 tuiles Visiteurs prises de la réserve et tournées du côté argent). Toutes les tuiles sont placées dans l'espace du **bureau du personnel** sur le plateau individuel.



Le joueur qui a visité la ville d'Essen le dernier devient le **premier joueur**, et reçoit la **tuile File d'Attente « 1. »**. Alternativement, le premier joueur peut être déterminé par n'importe quelle autre méthode (par exemple le dernier à avoir acheté un jeu de société). Les autres tuiles File d'Attente sont distribuées dans l'ordre des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur.

PRÉPARATION POUR UNE PARTIE DE 5 À 8 JOUEURS

Pour jouer à plus de 4 joueurs, vous devez posséder un second exemplaire d'ESSEN. De cette seconde boîte prenez :

- 30 tuiles Visiteurs et 10 tuiles Visiteurs supplémentaires par joueur supplémentaire et ajoutez les dans leurs réserves respectives.
- le plateau central et placez le sur l'autre face en dessous du premier plateau central en alignant les espaces pour les tuiles Offres Spéciales, Publicités et Comptable.
- les tuiles Offres Spéciales, Publicités et comptable requises en fonction du nombre de joueurs, et placez les sur le second plateau.

Donnez à chaque joueur 1 plateau individuel, 1 jeton de Joueur, 4 tuiles Vendeur, et 3 tuiles argent provenant de la réserve des Visiteurs.

Prenez le nombre approprié de tuiles de DEMANDE SUPPLEMENTAIRE, et placez les près du plateau central, la face indiquant le nombre de joueurs (5, 6, 7 ou 8) vers le haut.

Enfin, prenez un disque de bonus par joueur. Ces derniers seront utilisés sur la ou les Pistes de Bonus appropriées situées sur le second plateau.

UN TOUR D'ESSEN

Une partie d'ESSEN se déroule sur 8 tours, représentant les matins et les après-midi des quatre jours du salon. Les tours impairs (1, 3, 5, 7) représentent les matins, tandis que les tours pairs (2, 4, 6, 8) représentent les après midi.

Durant chacun des 8 tours de la partie, les joueurs doivent effectuer chacune des phases suivantes avant de passer à la suivante :

1. **Préparation du stand** : les joueurs décident de l'effort qu'ils accordent aux démonstrations et à la vente.
2. **Action** : chaque éditeur se concentre sur un des aspects de son exposition à Essen.
3. **Ventes** : les visiteurs achètent des jeux qui sont transformés en argent
4. **Buzz !** : les exposants utilisent le buzz qu'ils ont généré pour attirer les visiteurs des autres stands
5. **Nettoyage** : les stands sont rangés et préparés pour le tour suivant.

Il n'y a pas d'information cachée dans ESSEN, tous les joueurs peuvent compter et examiner les piles de tuiles, à l'exception de la pile des tuiles de Demande.

1. PRÉPARATION DU STAND

Les voilà ! Les hordes de geeks descendent, ils arrivent de partout, des stations de l'U-Bahn, du parking, de l'Atlantic en haut de la rue. Et ils ont tous négligé leur petit-déjeuner pour arriver une heure plus tôt. Aujourd'hui ils se repaîtront de boîtes en carton.

Au début de chaque tour, la tuile qui est au-dessus de la pile des tuiles Demande montre un nombre entre 10 et 40 indiquant le nombre de visiteurs qui entrera au salon pendant le **tour en cours**.

Ces visiteurs seront séparés de **manière égale entre tous les stands** et soit ils achèteront des jeux, soit ils prendront place à une table pour participer à une partie de démonstration. En fonction du nombre de



visiteurs que les joueurs espèrent recevoir ils décident du nombre de tables de ventes à installer en couvrant une ou plusieurs tables de démonstration par une tuile Vendeur.

Si les tuiles ne peuvent pas être divisées de façon exacte, les tuiles restantes sont distribuées dans l'ordre du tour.

Les tuiles Vendeur représentent le temps et les ressources que chaque exposant alloue à la création de ventes. Seules les tables de ventes résultent en des ventes pour les joueurs.

Pour transformer une table de démonstration en une table de ventes chaque joueur, **dans l'ordre du tour**, choisit entre 0 et 4 tuiles Vendeur à placer sur son stand. Les tuiles Vendeur doivent être placées de gauche à droite en recouvrant les premières 1, 2, 3 ou 4 tables, ou aucune.

Les joueurs doivent immédiatement payer **1 argent** par tuile vendeur qu'ils utilisent. Au premier tour, les joueurs ne peuvent acquérir qu'un maximum de 3 tuiles Vendeur.

L'argent dépensé pendant la partie retourne dans la réserve de tuile Visiteurs, même s'il s'agit d'une tuile Visiteurs Supplémentaires.

Au moment de payer, les joueurs doivent d'abord utiliser leur argent de départ. Une fois celui-ci épuisé, l'argent doit être pris à partir des 8 emplacements sur le plateau individuel, en commençant par l'argent gagné le plus récemment, sur la pile la plus à droite et en continuant de droite à gauche.

NOTE : Alors qu'il peut être difficile d'estimer la demande au début, au fur et à mesure que le nombre de tuiles Demande révélées augmente, les joueurs pourront se faire une meilleure idée de la taille de la foule attendue. Cela reflète la réalité du salon où le nombre total de ventes est plus ou moins prévisible bien que la répartition varie d'une année sur l'autre en fonction des vacances scolaires ou d'autres événements qui peuvent influencer l'affluence de chaque jour.

2. ACTION

Bon, et maintenant ? Une foule appréciable s'est regroupée autour de vos tables et le son du bois et du carton passant de main en main résonne au milieu des boîtes qui sont sur le point (avec un peu de chance) d'être vendues. Vous devriez probablement retrousser vos manches et conclure l'affaire.

Après avoir décidé de l'effort accordé à la vente, les joueurs choisissent leur action pour le tour, elle représente l'effort et l'attention personnels qu'ils accordent à un des aspects du salon.

Les joueurs, dans **l'ordre du tour**, choisissent **une** action parmi les quatre possibles :

- **Diriger la vente**
- **Créer le Buzz**
- **Éliminer la concurrence**
- **Acquérir une Offre spéciale/ une Publicité/ un Comptable**

✦ DIRIGER LA VENTE

Si vous désirez un travail bien fait, rien de mieux que de le faire soi-même. De plus cela revient moins cher que d'embaucher quelqu'un pour le faire à votre place.

Pour Diriger la vente, une tuile Vendeur est placée sur une table de démonstration en ajoutant également le **pion du joueur** au dessus de cette tuile. Si le joueur a choisi d'utiliser les 4 tuiles Vendeur pendant la phase de **Préparation du stand**, il ne peut pas choisir cette action.

Il n'est pas nécessaire d'avoir de l'argent pour utiliser cette action, l'exposant est personnellement à la table de vente.



✦ CRÉER LE BUZZ

Parfois il est nécessaire de mettre la main à la pâte, de d'asseoir et de jouer pour montrer à quel point vos jeux sont brillants.

Pour créer plus de buzz, le **pion du joueur** est placé sur l'**icone buzz vide** d'une table de démonstration de façon à indiquer que la table génère **deux buzz** au lieu d'un seul.

Si toutes les tables ont été transformées en table de ventes pendant la phase de Préparation du stand cette action ne peut pas être choisie.



✦ ÉLIMINER LA CONCURRENCE

Parfois il est nécessaire de vraiment se salir les mains afin de vous assurer que vos jeux sont bien ceux que les visiteurs voient et cela, bien évidemment, uniquement pour leur propre bien. Vous ne voudriez pas qu'ils achètent les mauvais jeux n'est-ce pas ?

Cette action représente toutes les astuces que les exposants utilisent pour attirer l'attention sur leur stand, les prospectus, la musique, les déguisements, le Nutella...

Pour éliminer la concurrence d'un autre exposant, le pion du joueur est placé sur le plateau individuel d'un autre joueur, à côté de la zone marquée d'un porte-voix.

Cela aura pour effet qu'une partie des visiteurs de ce stand sera allouée au pion comme s'il était une table du stand pendant la répartition des tuiles Visiteurs pendant la phase de Vente.

Plusieurs pions peuvent être placés sur le plateau individuel d'un joueur, chacun recevant une part des tuiles Visiteurs distribuées sur ce stand.



✦ ACQUÉRIR UNE OFFRE SPÉCIALE/UNE PUBLICITÉ/UN COMPTABLE

Avec la parution de plusieurs centaines de nouveaux jeux chaque année, vous aurez probablement besoin d'un peu plus que d'une carte de promotion pour attirer les gens à votre stand afin qu'ils achètent vos jeux.

Un joueur peut choisir, comme action, d'acheter une des tuiles disponibles sur le plateau central. Pour cela le pion du joueur est placé sur la colonne correspondante, sur le prix en cours de la tuile.

Le joueur doit payer ce montant en utilisant l'argent parmi les 3 de départ ou les dernières tuiles argent qu'il a gagné. L'argent dépensé est remplacé dans la réserve des Visiteurs, **même s'il s'agit d'une tuile Visiteurs Supplémentaires**.



✦ OFFRES SPÉCIALES

Les tuiles Offres Spéciales représentent les rabais, les objets promotionnels et autres techniques permettant à un exposant de vendre à un taux de **1:1**, permettant d'obtenir un argent pour chaque visiteur, indépendamment des conditions du marché.

La tuile est immédiatement placée au-dessus de **la tuile Vendeur la plus à gauche** sur le plateau individuel du joueur. Si un joueur a décidé de ne pas utiliser de tuiles Vendeur, la tuile Offres Spéciales est placée dans le bureau du personnel et sera utilisée au prochain tour s'il s'agit d'un tour pair (un après midi).

✦ PUBLICITÉS

En achetant des publicités les joueurs créent du buzz et attirent plus de visiteurs sur le salon.

Une tuile Publicité a deux effets :

Lorsqu'elle est achetée, elle est placée immédiatement sur le plateau individuel du joueur qui l'a achetée sur une des cases prévues pour la publicité, **augmentant ainsi le buzz de deux**.

Pendant la phase **Vente**, des tuiles **Visiteurs Supplémentaires** sont ajoutées comme indiqué sur l'emplacement du plateau central qui est révélé après avoir retiré la tuile.

✦ COMPTABLE

En engageant un comptable, un joueur peut tirer avantage de pratiques comptables créatives afin de présenter des résultats plus favorables à la fin du salon, ce qui peut permettre d'obtenir, avec un peu de chance, un bonus.

En l'engageant, la tuile Comptable est placée sur l'emplacement du bureau du personnel sur le plateau individuel et elle peut être utilisée pendant la phase de **Nettoyage** pour déplacer **3 tuiles argent** parmi les piles d'argent qui ont été formées pendant la partie.

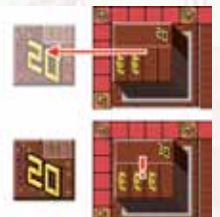
Quand une tuile Comptable est utilisée, elle **doit être défaussée**, elle ne reste pas sur le plateau du joueur.

3. VENTES

Vous connaissez la vieille blague sur la manière de gagner une petite fortune en vendant des jeux de société ? Et bien en réalité, même si vous débutez avec une grosse fortune ce n'est pas suffisant pour terminer avec une petite.

RÉVÉLER LA TUILE DEMANDE

Pour débiter la phase des Ventes, les joueurs prennent la première tuile de la pile de tuiles de Demande (révélant ainsi la face avec le nombre de tables de vente de la tuile de Demande suivante). Ils retournent cette dernière et la placent près du plateau central, le côté montrant le nombre de visiteurs vers le haut.



TIRER LES TUILES VISITEURS

Prenez le nombre de tuiles Visiteurs indiqué sur la tuile de Demande (10, 20, 30 ou 40) de la réserve de tuiles Visiteurs. Si la réserve ne contient pas assez de tuiles, prenez toutes les tuiles restantes.

TIRAGE DES TUILES VISITEURS ADDITIONNELLES POUR LES PARTIES DE 5 À 8 JOUEURS

En fonction du nombre de joueurs participant à la partie, ajoutez des tuiles Visiteurs prises dans la réserve de tuiles Visiteurs selon le tableau suivant :

Nombre de joueurs	5		6		7		8	
Tuiles de demande du tour	10 to 20	30 to 40	10 to 20	30 to 40	10 to 20	30 to 40	10 to 20	30 to 40
Tuiles Visiteur à ajouter	5	10	10	20	15	30	20	40

S'il y a des icônes de tuile **Visiteurs Supplémentaires** visibles sur les emplacements Publicité du plateau central, ajoutez autant de tuiles Visiteurs Supplémentaires aux tuiles Visiteurs qui doivent être distribuées aux joueurs .

Exemple:

La tuile de Demande montrant 30 visiteurs a été placée près du plateau central et 3 Publicités ont été achetées. Les joueurs se partageront 33 tuiles (30 Visiteurs et 3 Visiteurs Supplémentaires).

NOTE : Parce que les tuiles publicités ne retournent sur le plateau central que pendant les tours pairs (les après-midi à la fin de chaque jour – voir **Nettoyage**), une publicité achetée pendant un tour impair (le matin) engendrera l'ajout de deux tuiles Visiteurs Supplémentaires dans la partie.

Exemple:

Jour 1 – matin : 3 publicités ont été achetées révélant 3 emplacements et donc 3 tuiles Visiteurs Supplémentaires sont ajoutées.
Jour 1 – après-midi : 2 publicités supplémentaires ont été achetées, 5 emplacements sont donc visibles et donc 5 tuiles Visiteurs Supplémentaires sont ajoutées.

DISTRIBUEZ LES TUILES VISITEURS AUX TABLES/ COMPÉTITEURS

Chaque joueur prend sa part de tuiles Visiteurs et les place sur leur zone de File d'Attente, en les ajoutant aux tuiles déjà présentes. Ensuite les tuiles sont allouées à chacune des tables en plaçant les tuiles en trop d'abord sur les tables les plus à gauche.

Exemple: Un joueur ayant reçu 9 tuiles Visiteurs allouera 3 tuiles sur la première table puis 2 tuiles sur chacune des tables suivantes.

Si des pions d'autres joueurs sont présents sur l'emplacement « Concurrence » ils sont traités comme étant une table et des tuiles leurs sont alloués.

Exemple: Si un pion de joueur est présent et que 9 tuiles doivent être distribuées, chaque table recevra 2 tuiles tandis que le pion joueur en recevra 1.



GÉNÉRER LES VENTES

Chaque joueur convertit maintenant les visiteurs en argent en retournant les tuiles Visiteurs du côté argent.

Les joueurs regardent le nombre d'icônes argent qui apparaît sur la tuile au dessus de la pile de tuiles Demande. Il représente le niveau général de la demande et indique le nombre de tables de ventes (de 1 à 4) qui généreront des ventes pendant ce tour, en commençant par la table la plus à gauche.

Chaque joueur prend les tuiles Visiteurs qui sont en face des tables de ventes, les retourne et les place en une pile sur l'emplacement des Ventes du **tour en cours**.



Seuls les visiteurs devant les tables de ventes peuvent être convertis en argent. Il est possible que les joueurs aient sous-estimé la demande et n'aient pas préparé suffisamment de tables de ventes pour la satisfaire.

Exemple: La tuile Demande sur le haut de la tuile qui vient d'être révélée montre une demande de 2. Un joueur a préparé une seule table de ventes et ne convertira que les visiteurs se tenant près de cette seule table.

Inversement un joueur peut avoir surestimé la demande en plaçant un nombre de vendeurs supérieur au niveau de la demande. Dans ce cas, les tables en trop (celles qui sont le plus à droite) ne généreront pas de ventes.

Exemple : La tuile Demande sur le haut de la tuile qui vient d'être révélée montre une demande de 2. Un joueur qui a préparé 3 tables de ventes ne convertira pas la troisième table en argent.

Si les ventes collectives du tour précédent étaient plus élevées que celles du tour avant celui-ci, alors **chaque visiteur résulte en 1 argent**, comme indiqué par le marqueur de la table des prix.

Si les ventes collectives du tour précédent étaient moins élevées que celles du tour avant celui-ci, alors, **les joueurs obtiennent 1 argent pour chaque paire composée de 2 visiteurs**, comme indiqué par le marqueur de la table des prix. Toutes les tuiles Visiteurs devant les tables de ventes actives qui n'ont pas été converties en argent sont replacées dans la réserve de tuiles Visiteurs (même s'il s'agit de tuiles Visiteurs Supplémentaires).

COMPTER LES VENTES COLLECTIVES ET AJUSTER LA TABLE DES PRIX (1, 2)

1. Les joueurs calculent les ventes collectives pour ce tour. Chaque joueur annonce ses ventes pour le tour en cours et la somme calculée de ces ventes représente le nouveau niveau de ventes collectives. Le petit cube de la Piste des Ventes est déplacé à ce niveau sur la Piste des Ventes.
2. Si les ventes collectives du tour en cours sont **plus élevées** que les ventes collectives du tour précédent, le pion de la table des ventes est déplacé **vers le haut**, soit **verticalement** (s'il était sur la colonne de gauche) soit **diagonalement** (s'il était sur la colonne de droite).

Si les ventes collectives du tour en cours sont **moins élevées** que les ventes collectives du tour précédent, le pion de la table des ventes est déplacé **vers le bas**, soit **verticalement** (s'il était sur la colonne de droite) soit **diagonalement** (s'il était sur la colonne de gauche).

Si le total est le même, alors le pion de la table des ventes ne bouge pas.

Au premier tour le niveau de ventes collectives est obligatoirement augmenté car il est initialement à 0.

La position du pion sur la table des prix a deux effets sur le tour suivant :

- colonne détermine si le taux de conversion des visiteurs en argent sera de 1:1 ou de 2:1 .
- la ligne détermine le prix des Offres Spéciales, des Publicités et des Comptables.

Le pion ne peut jamais se déplacer horizontalement et ne peut jamais être placé plus bas que la ligne la plus basse ou plus haut que



la ligne la plus haute.

Si le pion de la table des prix change de colonne alors tous les joueurs retournent immédiatement leurs tuiles Vendeurs du côté approprié.

DEPLACER LE MARQUEUR DES VENTES MAXIMALES ET AJUSTER LES BONUS (3, 4)

3. Si le nouveau niveau des ventes collectives est **plus élevé** que le maximum précédent, alors le gros cube des ventes maximum est déplacé pour évaluer ce niveau. Le pion des ventes maximales ne peut qu'augmenter. Si les ventes collectives n'atteignent pas un nouveau record, le cube reste à sa place.

4. Si un nouveau maximum de ventes collectives est atteint, alors le niveau du pion de la Piste de **Bonus augmente** aussi d'un niveau.

Au premier tour ils sont tous les deux considérés comme étant à 0, le niveau de Bonus est donc obligatoirement augmenté à 1

4. BUZZ!

« J'espère que le jeu vous a plu jusqu'à maintenant ! ». Pourquoi est-ce qu'ils s'en vont si rapidement ? Ils n'ont pas aimé notre nouveau jeu de construction de deck de pirates zombies Chtulu ? Ah ça doit être à cause du jeu de draft pirates zombies-Chtulu...

Chaque joueur compte la quantité de Buzz généré par les tables de Démonstration et les Publicités sur son plateau. Les tables de Démonstration génèrent 1 point de Buzz, les tables de Démonstration avec un pion de joueur génèrent 2 points de Buzz et chaque Publicité génère 2 Buzz.

Dans l'ordre inverse du tour (en commençant par la tuile de File d'Attente la plus élevée) le Buzz de chaque plateau de chaque joueur est comparé au buzz des plateaux des joueurs à sa gauche et à sa droite.

Si le plateau d'un joueur a un Buzz plus élevé que celui du joueur à côté de lui, alors le joueur peut ramasser toutes les tuiles Visiteurs d'une table de ce plateau.

Tous les visiteurs attirés de cette façon sont placés dans la zone de **File d'Attente** du plateau individuel du joueur.

Si le Buzz est inférieur ou égal, aucun visiteur n'est pris.

Lors de la collecte des tuiles Visiteurs, il est recommandé de prendre la pile de la table **la plus à gauche** car c'est celle qui contiendra le plus de visiteurs. Si aucune tuile Visiteurs n'est disponible, alors aucune tuile n'est prise.

Les tuiles visiteurs se trouvant dans l'espace **Concurrence** à côté du pion d'un autre joueur **ne peuvent pas** être prises..

5. NETTOYAGE

On a parfois l'impression que tout le salon est passé par son stand. Est-ce que les exemplaires de démonstration sont toujours entiers ? Euh, où sont les jeux de démo ...et qu'est-ce que c'est que cette odeur ?

Il est maintenant l'heure de préparer le stand pour le prochain tour.

1. Les tuiles Vendeur sont retirées des tables et placées dans le bureau du personnel. Ensuite toutes les tuiles restantes sur le stand sont ramassées et placées dans la zone de File d'Attente, prêtes à revenir au tour suivant. Enfin, les pions joueurs utilisés pour la Concurrence retournent sur le plateau du joueur auquel ils appartiennent, les tuiles Visiteurs qui lui étaient attachées sont ajoutées dans la zone de File d'Attente de ce joueur.

2. Chaque joueur, **dans l'ordre du tour**, a une chance d'utiliser les tuiles Comptable qu'il a pu acquérir. Quand il décide d'utiliser cette action, il peut déplacer jusqu'à 3 tuiles argent prises sur les 8 emplacements argent vers n'importe quel autre emplacement de ce type. Les tuiles Comptable utilisées sont immédiatement retournées sur le plateau central.

3. A la fin d'un **tour pair** (l'après-midi) toutes les tuiles Offres Spéciales, Publicités et Comptable sont replacées sur le plateau central

Finalement les tuiles File d'Attente sont réassignées. Le joueur qui a déclaré le plus de ventes pendant ce tour après l'utilisation des comptables (c'est à dire ayant le plus d'argent sur l'emplacement argent du tour en cours) reçoit la tuile File d'Attente « 1. » et devient le **premier joueur pour le tour suivant**. Les autres joueurs reçoivent les tuiles restantes dans l'ordre décroissant des ventes réalisées pendant ce tour.

En cas d'égalité des ventes, l'ordre relatif du tour est conservé, c'est-à-dire que les joueurs à égalité sont départagés par l'ordre du tour en cours, le joueur ayant la tuile File d'Attente avec le numéro le plus petit reçoit aussi celle avec le numéro le plus petit pour le tour suivant.

FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DU SCORE

A la fin du 8ème tour, après la dernière phase de nettoyage, la partie est terminée et il est l'heure de compter les points.

En utilisant la Piste des Ventes et leurs pions de Joueur (ou des disques Bonus inutilisés) pour conserver la trace du score, les joueurs ajoutent les ventes qu'ils ont réalisées au cours des tours du jeu.

Ensuite les joueurs déterminent qui a remporté chacun des bonus représentant les bonnes opportunités pour le futur. Un joueur peut gagner de multiples bonus. En cas d'égalité pour un bonus, tous les joueurs à égalité reçoivent le montant.

Le montant accordé pour chaque bonus est le même et est indiqué par le niveau du cube sur la Piste de Bonus.

BONUS POUR LES JEUX À 2-4 JOUEURS

BONUS 1: Succès remarquable : Les Distributeurs, après avoir reconnu l'intérêt de vos jeux et décider que le potentiel de croissance était présent, signent un contrat de distribution avec vous.

Il est accordé au joueur qui a la plus longue série consécutive de tours pendant lesquels il a effectué plus de ventes qu'au précédent.

Par Exemple, si :

- la plus grande série de HP est 1, 2, 4.
- la plus grande série de Maija est 2, 5, 7
- la plus grande série de Sampo est 0, 2, 3, 4.

Sampo a vu ses ventes croître pendant 4 tours consécutifs et donc gagne le bonus .

BONUS 2: Vendeur consistant : Les revendeurs ont remarqué que même lorsque la demande était faible, vos jeux se sont toujours vendus, cela les a poussés à stocker vos jeux.

Il est accordé au joueur dont la plus faible vente durant la partie est la plus élevée

Par Exemple, si :

- la plus petite vente de HP est 1
- la plus petite vente de Maija est 0
- la plus petite vente de Linnea est 2

Linnea a la vente la plus élevée, et donc gagne le bonus.

BONUS 3: Buzz résiduel : Les geeks ont attendu trop longtemps pour acheter vos jeux et votre stock est épuisé, ils sont donc repartis les mains vides. Heureusement ils passent leur commande en ligne sur votre site dès leur retour à la maison.

Il est accordé au joueur qui a le plus de Visiteurs dans sa File d'Attente à la fin de la partie.

Par Exemple, si :

- HP a 5 visiteurs dans sa file d'Attente sur son plateau individuel
- Sampo a 7 visiteurs dans sa file d'Attente sur son plateau individuel
- Linnea a 7 visiteurs dans sa file d'Attente sur son plateau individuel

Sampo et Linnea ont le plus de visiteurs restants et donc reçoivent tous les deux le bonus.

BONUS SUPPLÉMENTAIRE POUR LES PARTIES À 5 JOUEURS OU PLUS

BONUS 4 : Bonnes critiques : Vos efforts constants pour vous faire remarquer ont attiré l'attention des critiques connus (et des moins connus) qui font la réputation de vos jeux grâce à leurs articles paru dès la fin d'ESSEN.

Il est accordé au joueur qui a effectué le plus d'actions « Concurrence Directe ».

Au début du jeu, placez un disque de bonus par joueur à côté du plateau additionnel situé sous le plateau central. Quand un joueur utilise l'action « Concurrence Directe », déplacez le disque du joueur sur la piste des bonus d'un espace vers la droite. Le joueur dont le disque est le plus à droite gagne le bonus. Au cas où 2 disques se trouvent sur le même espace les deux obtiennent le bonus.

BONUS SUPPLÉMENTAIRE POUR LES PARTIES À 6 JOUEURS OU PLUS

BONUS 5 : Image de marque : L'utilisation de publicités a permis de faire connaître vos jeux à un plus large public, permettant leurs ventes dans les supermarchés et autres points de ventes non-spécialisés.

Il est accordé au joueur qui a acheté le plus de Publicités.

Au début du jeu, placez un disque de bonus par joueur à côté du plateau additionnel situé sous le plateau central. Quand un joueur achète une Publicité, déplacez le disque du joueur sur la piste des bonus d'un espace vers la droite. Le joueur dont le disque est le plus à droite gagne le bonus. Au cas où 2 disques se trouvent sur le même espace les deux obtiennent le bonus.

BONUS SUPPLÉMENTAIRE POUR LES PARTIES À 7 OU 8 JOUEURS

BONUS 6 : Meilleur vendeur : Vous avez vendu plus de jeux que la concurrence en plus d'une occasion et les joueurs sont inquiets à l'idée que vos jeux deviennent introuvables ce qui fait exploser les commandes après le salon.

Il est accordé au joueur qui a reçu la tuile File d'Attente « 1. » le plus souvent.

Au début du jeu, placez un disque de bonus par joueur à côté du plateau additionnel situé sous le plateau central. Quand un joueur devient le premier joueur et obtient la tuile File d'Attente « 1. », déplacez le disque du joueur sur la piste des bonus d'un espace vers la droite. Le joueur dont le disque est le plus à droite gagne le bonus. Au cas où 2 disques se trouvent sur le même espace les deux obtiennent le bonus.

Le joueur dont le total des ventes et des bonus est le plus élevé est le gagnant !

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a la tuile de File d'Attente la plus élevée à la fin du Jeu.

REMERCIEMENTS

AUTEUR : Harry-Pekka Kuusela

ILLUSTRATION : Joe Pendon

GRAPHIQUES : Maciej Mutwil

MODULE VASSAL : Mindy Getch

DÉVELOPPEMENT : LudiCreations

REMERCIEMENT SPÉCIAL À : nos supporters, Joel Eddy, David Chircop, Richard Ham, Robin Lees.

EDITION DES RÈGLES : Corrie et Todd Walden

TRADUCTIONS DES RÈGLES : Pierre et Ellh Gaston (Français), Kai Mölleken (Allemand)

L'éditeur souhaite dédier ce jeu à Anniina, qui permet à tous le monde d'aller à Essen

Harry-Pekka: Pour ma femme Maija qui remporte toujours la deuxième partie de chaque jeu.