2-4

10+

45min

Little FACTORY™

SHUN & AYA TAGUCHI — SABRINA MIRAMON

LIVRET DE RÈGLES

Vous arrivez dans la vallée, avec juste quelques pièces en poche. Elle est si riche en ressources que vous ne savez pas par où commencer ! Ces céréales vous fourniront-elles votre pain, ou nourriront-elles votre vache ? Par-delà le champ de blé, vous imaginez déjà votre moulin tourner au gré du vent. À vous de jouer : produisez, vendez, échangez, bloquez vos adversaires, et récoltez de précieux points d'influence !

MATÉRIEL

44 cartes Ressource



x5 x3 x3 x3 x2

16 cartes Ressource de niveau I
(5 Bois, 3 Blés, 3 Argiles, 3 Pierres, 2 Cotons)



19 cartes Ressource de niveau II



9 cartes Ressource de niveau III

30 cartes Bâtiment



5 cartes Bâtiment initial

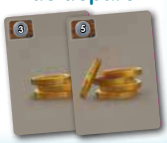


25 cartes Bâtiment spécial

12 jetons Point d'influence



4 tuiles Pièces de départ



APERÇU ET BUT DU JEU

Dans *Little Factory*, devenez le meilleur négociant ! Chacun votre tour, en débutant avec quelques pièces seulement, produisez ou échangez vos ressources afin d'en acquérir d'autres de plus grande valeur. Construisez des bâtiments vous permettant d'obtenir encore plus facilement de nouvelles ressources, ainsi que des points d'influence, preuve de l'attractivité de votre travail. Faites les bons choix pour devenir le joueur ayant le plus de points d'influence et ainsi remporter la partie !



ÉLÉMENTS DE JEU

Cartes Ressource

Les cartes Ressource sont séparées en 3 catégories :

- **les cartes Ressource de niveau I**
- **les cartes Ressource de niveau II**
- **les cartes Ressource de niveau III**

Ces deux dernières demandent des Ressources de niveau inférieur pour être obtenues. En bas de ces cartes se trouve le **coût en Ressources et en Pièces**. On peut également y voir le **nombre d'exemplaires** de chaque carte présente en jeu en fonction du nombre de joueurs. En haut à gauche figurent le **symbole de la Ressource** que représente cette carte, ainsi que sa valeur en Pièces.

Ressource de niveau I



Ressource de niveau II



Ressource de niveau III

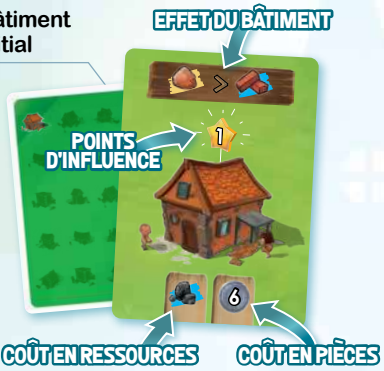


Cartes Bâtiment

Les cartes Bâtiment sont séparées en 2 catégories : les cartes Bâtiment initial, et les cartes Bâtiment spécial. Les 5 Bâtiments initiaux, reconnaissables à leur dos marqué d'un onglet en haut à gauche, servent à obtenir des débuts de partie équilibrés. Les Bâtiments spéciaux, non marqués au dos, permettent de la variété au cours de chaque partie.

En bas de ces cartes se trouve leur **coût en Ressources et en Pièces**. Au-dessus de l'illustration est indiqué le nombre de **Points d'influence** qu'ils rapportent. En haut, sur une planche en bois sombre, est indiqué l'**effet de ces Bâtiments**.

Bâtiment initial



Bâtiment spécial



Tuiles Pièces de départ

Les tuiles Pièces de départ ne servent **qu'en début de partie**, pour obtenir rapidement des Ressources. Une fois ces Pièces dépensées, les tuiles sont remises dans la boîte. La **valeur** de la tuile en Pièces est représentée dessus.



Jetons Point d'influence

Les jetons Point d'influence permettent d'indiquer combien de Points d'influence, en plus de ceux indiqués sur vos cartes Bâtiment, vous avez obtenus jusqu'alors. Ces jetons valent chacun **1 Point d'influence**. Ils montrent à quel point vos réalisations sont attractives.





MISE EN PLACE

1. Séparez les différents types de cartes en **plusieurs paquets selon leur dos.**

2. **Formez des pioches face visible** avec chaque type de **Ressource de niveau I**, en ligne au centre de la table, comme illustré page ci-contre. Le nombre de cartes de chaque type varie en fonction du **nombre de joueurs** (voir tableau ci-dessous). Remettez les cartes non utilisées dans la boîte.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes Ressource de niveau I				
	5	3	3	3	2
	4	3	3	2	1
	3	2	2	2	1

3. **Mélangez les 19 cartes Ressource de niveau II, et formez une pioche face cachée,** sur le côté, au-dessus de la ligne de Ressources de niveau I. **Révélez-en les premières** cartes et étalez-les en ligne à côté de leur pioche. Si vous révélez une Ressource déjà révélée, empilez-les et révélez-en une nouvelle. Faites cela jusqu'à ce que vous ayez révélé **5 Ressources différentes**.

4. **Faites de même avec les 9 cartes Ressource de niveau III,** au-dessus de celles de niveau II.

5. **Mélangez les 5 cartes Bâtiment initial, et révélez-en une de plus que le nombre de joueurs.** Placez-les en ligne, au-dessus de la ligne de cartes Ressource de niveau III. Remettez les Bâtiments initiaux non utilisés dans la boîte.

EXEMPLE

Dans une partie à 3 joueurs, révélez 4 Bâtiments initiaux.



6 **Mélangez les 25 cartes Bâtiment spécial, et formez une pioche** face cachée au-dessus de celle des cartes Ressource de niveau III. Révélez autant de Bâtiments spéciaux que nécessaire pour qu'il y ait un total de 5 Bâtiments révélés.

EXEMPLE

Dans une partie à 4 joueurs, il y a déjà 5 Bâtiments révélés (uniquement des Bâtiments initiaux). Il n'y a donc pas besoin de révéler de Bâtiments spéciaux.

7 **Regroupez les 12 jetons Point d'influence**, sous la pioche de cartes Ressource de niveau I.

8 Désignez un premier joueur. Celui-ci reçoit la tuile Pièces de départ de valeur 3. Son voisin de gauche reçoit la tuile de valeur 4, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient reçu une tuile Pièces de départ **d'une valeur supérieure de 1 à celle de son voisin de droite.**



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Little Factory* se déroule en un **nombre indéterminé de tours,** jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **un total d'au moins 10 Points d'influence ou qu'il n'y ait plus de jetons Point d'influence au centre de la table.**

En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, **jouez chacun votre tour.**

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

À votre tour, réalisez les phases ci-dessous dans l'ordre :

- **Début de tour : Activation de Bâtiments**
- **Action de joueur**
- **Fin de tour : Activation de Bâtiments**
- **Révélation de nouvelles cartes**

Début de tour : Activation de Bâtiments

Lors de cette phase, vous **pouvez** activer tout ou partie de vos Bâtiments, dans l'ordre de votre choix. **Chaque Bâtiment ne peut être activé qu'une seule fois par tour au maximum.** Vous pouvez activer un Bâtiment le tour où vous le produisez.

Lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus activer vos Bâtiments, passez à **Action de joueur**.

Activer un Bâtiment

Activer un Bâtiment permet de profiter de l'effet décrit en haut de sa carte, sur la planche en bois. Ces effets permettent soit d'obtenir des Points d'influence, soit de réaliser une action Produire précise en dehors de votre Action de joueur.



DISPONIBLE

*Une carte disponible est une carte qui est **révélée face visible au centre de la table, et qui n'est pas dans la défausse.***

Vous ne pouvez donc pas produire ou obtenir une carte défaussée. Il vous faudra attendre un tour ultérieur, de sorte que sa défausse soit remélangée, et que la carte soit de nouveau révélée au centre de la table.

DÉFAUSSER

*Lorsque vous défaussez une carte **Ressource de niveau I**, remettez-la simplement au centre de la table, face visible. **Elle est de nouveau disponible.***

*Lorsque vous défaussez une **carte Ressource de niveau II ou III,** placez-la dans la défausse à côté de sa pioche. **Cette carte n'est pas disponible tant qu'elle n'est pas de nouveau révélée au centre de la table.***

Lorsque vous défaussez une tuile Pièces de départ, remettez-la dans la boîte.

A Lorsqu'une Ressource est indiquée sur un **fond de couleur à gauche d'une flèche en bois,** cela signifie que vous devez **défausser** une carte de cette Ressource depuis votre main. Plusieurs Bâtiments demandent de dépenser plusieurs Ressources ainsi lorsque vous les activez.

B Cette **barre oblique** indique que **vous avez le choix** entre les différentes options présentes de part et d'autre de cette barre. Vous ne devez satisfaire qu'une seule de ces conditions. Si cette barre n'est pas présente, vous devez satisfaire toutes les conditions.

C Lorsqu'une Ressource est indiquée **sous la forme d'une carte,** cela signifie que vous devez simplement la **révéler** depuis votre main aux autres joueurs, sans la défausser.

D Lorsqu'une flèche est présente, vous devez payer le coût à gauche de cette flèche avant d'obtenir ce qui se trouve à sa droite. Si vous ne pouvez pas payer l'intégralité du coût, vous n'obtenez rien.

E Lorsqu'une Ressource est indiquée à droite de la flèche, cela signifie que vous l'obtenez : **prenez-la en main depuis les cartes disponibles, si elle est disponible.** Certains Bâtiments permettent d'obtenir des jetons Point d'influence. Lorsque vous obtenez un jeton Point d'influence, placez-le près du Bâtiment en question, visible de tous. C'est là le seul moyen d'obtenir ces jetons.





EXEMPLES



Vous activez votre Étang, car vous avez une carte Canne à pêche en main. Vous la révélez aux autres joueurs, puis la reprenez en main. Vous obtenez ensuite un Poisson disponible au centre de la table.



Vous activez votre Poissonnier, et défaussez une carte Poisson de votre main. Vous obtenez un jeton Point d'influence du centre de la table, et le placez près du Bâtiment qui attire la foule.

Action de joueur

Lors de cette phase, vous **devez** réaliser 1 action au choix parmi deux :

- **Produire :** Cette action vous permet d'obtenir **une et une seule** carte Ressource ou Bâtiment présente au centre de la table, **en payant son coût en Ressource**.

OU

- **Échanger :** Cette action vous permet d'obtenir **une ou plusieurs** cartes Ressource et/ou Bâtiment présentes au centre de la table, **en payant leur coût en Pièces**.

Produire

Pour produire une carte, suivez les étapes suivantes :

- Choisissez une carte Ressource ou Bâtiment **disponible** au centre de la table.
- **Payez le coût en Ressources** inscrit en bas de cette carte en défaussant ou révélant aux autres joueurs les cartes requises (voir encadré page ci-contre).
- **Récupérez la carte** ainsi produite. Si cette carte est une Ressource, placez-la dans votre main. Si cette carte est un Bâtiment, placez-la immédiatement face visible devant vous. Lorsque vous produisez un Bâtiment, gardez en tête votre nouveau total de Points d'influence, mais ne gagnez pas de jetons. Vous ne pouvez gagner ces derniers que par les effets de certains Bâtiments.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de **7 cartes Ressource en main,** même temporairement.



x1

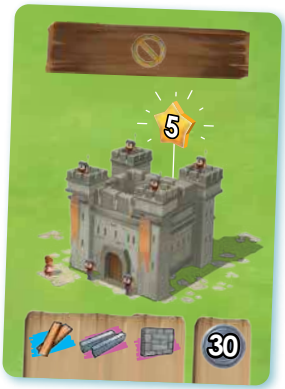
Cartes Ressource de niveau I et Production lente

Les cartes Ressource de niveau I sont particulières. Il est toujours possible de produire une et une seule carte Ressource de niveau I sans avoir à payer aucun coût, si vous n'en produisez qu'une seule lors de ce tour.



COÛT EN RESSOURCES D'UNE CARTE

Que ce soit une carte Ressource ou une carte Bâtiment, le coût en Ressources d'une carte que vous produisez est indiqué en bas.



- Le coût en Ressources d'une carte est indiqué sur une ou plusieurs planches en bois clair. S'il est sur une seule planche, vous devez en satisfaire l'intégralité pour obtenir cette carte. S'il est sur plusieurs planches, choisissez la planche que vous souhaitez satisfaire intégralement pour obtenir cette carte.



Attention ! *Les Pièces n'étant pas des Ressources, le coût en Pièces indiquée en bas d'une carte n'est utile que lors de l'action Échanger, pas lors de l'action Produire.*



- Si une Ressource est présentée ainsi, sur un fond de couleur, dans le coût d'une carte, vous devez la défausser depuis votre main.



- Si une Ressource est présentée ainsi, sous la forme d'un rectangle de couleur, dans le coût d'une carte, vous devez simplement la révéler depuis votre main aux autres joueurs.

Produire

EXEMPLE



Vous voulez produire du Fil. Vous avez le choix entre défausser une carte Coton, et révéler une carte Mouton aux autres joueurs depuis votre main.

Échanger

Pour obtenir une carte disponible en l'échangeant, respectez les étapes suivantes :

- **Défaussez une ou plusieurs cartes depuis votre main.** Faites la somme des valeurs en Pièces indiquées en haut à gauche de ces cartes afin de connaître la valeur que vous pouvez dépenser.



- **Obtenez une ou plusieurs cartes** parmi toutes les cartes disponibles au centre de la table. La somme des valeurs des Pièces indiquées en bas des cartes que vous obtenez ne doit pas dépasser la valeur que vous pouvez dépenser. S'il vous reste des Pièces à dépenser, celles-ci sont perdues.



Le nombre de cartes que vous défaussez ou le nombre de cartes que vous obtenez doit être 1.

Cela signifie que si vous défaussez 1 seule carte de votre main, vous pouvez en obtenir plusieurs. Au contraire, si vous en défaussez plusieurs, vous ne pouvez en obtenir que 1 seule.

Si vous obtenez des Ressources, placez-les dans votre main. Si vous obtenez des Bâtiments, placez-les devant vous, face visible.

Lors de votre premier tour, vous ne pouvez qu'échanger. Les tuiles Pièces de départ vous permettent d'obtenir ainsi une ou plusieurs cartes. Lorsque vous défaussez une tuile Pièces de départ, remettez-la dans la boîte.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de **7 cartes Ressource en main,** même temporairement.



EXEMPLE

Échanger



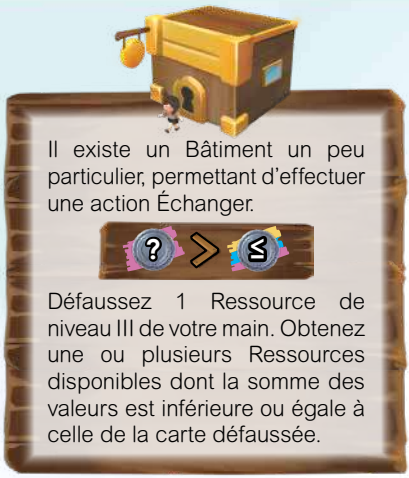
Vous défaussez du Fil et du Pain pour un total de 14 Pièces. Vous décidez d'obtenir en échange la Fromagerie valant 12 Pièces. Les 2 Pièces restantes ne peuvent être dépensées, car en défaussant plusieurs cartes, vous ne pouvez en obtenir que 1 seule.

Après avoir réalisé votre action Produire ou Échanger, passez à **Fin de tour : Activation de Bâtiments**.

Fin de tour : Activation de Bâtiments

Durant cette phase, vous **pouvez** activer tout ou partie de vos Bâtiments qui n'ont pas déjà été activés ce tour-ci, dans l'ordre de votre choix. **Chaque Bâtiment ne peut être activé qu'une seule fois par tour au maximum.** Un Bâtiment activé en début de tour ne peut donc plus être activé durant le reste du tour. Vous pouvez activer un Bâtiment juste après l'avoir produit.

Lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus activer vos Bâtiments, passez à **Révélation de nouvelles cartes**.



Il existe un Bâtiment un peu particulier, permettant d'effectuer une action Échanger.

Défaussez 1 Ressource de niveau III de votre main. Obtenez une ou plusieurs Ressources disponibles dont la somme des valeurs est inférieure ou égale à celle de la carte défaussée.

Révélation de nouvelles cartes

Lors de cette phase, **révélez autant de cartes que nécessaire** pour que la ligne de Ressources de niveau II contienne **5 Ressources différentes.** Lorsque vous révélez une carte Ressource déjà révélée, empilez-les, et révélez une nouvelle carte. Si la pioche d'une de ces lignes est épuisée et que vous devez encore piocher, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche et continuez à piocher. Faites de même avec les cartes Ressources de niveau III, et les Bâtiments. Ces Ressources et Bâtiment étant tous différents, il suffit donc que 5 cartes soient révélées.

C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche.





FIN DE LA PARTIE

À tout moment durant la partie, si l'une de ces 2 conditions est remplie, la partie prend immédiatement fin :

- **La pile de jetons Point d'influence est vide.**

Si la partie prend fin ainsi, faites la somme des Points d'influence indiqués au-dessus de l'illustration de vos cartes Bâtiment et de vos jetons Point d'influence. **Le joueur avec le plus de Points d'influence remporte la partie.** S'il y a égalité parmi plusieurs joueurs en tête, ceux-ci se partagent la victoire.

- **Un joueur a atteint ou dépassé un total de 10 Points d'influence.**

Si la partie prend fin ainsi, **ce joueur remporte la partie**.

CRÉDITS

Auteurs : Shun et Aya Taguchi
Illustratrice : Sabrina Miramon
Gestion de projet : Ludovic Papaïs et Xavier Taverne
Rédacteur : Xavier Taverne
Graphiste : Frédéric Derlon

SUIVEZ-NOUS SUR

© 2020 Studio GG
© 2021 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

www.iello.com

ARBRE DE TRANSFORMATION

