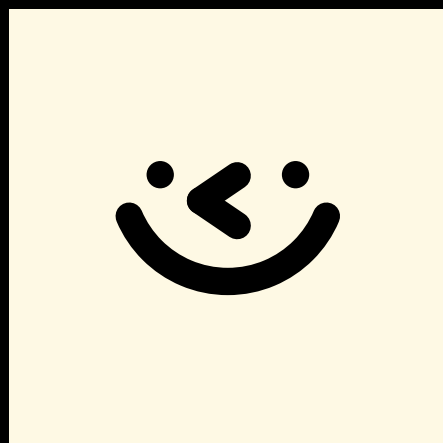




GUIDE D'ACCUEIL DE LA FABRIQUE

FÉLICITA

Le tra
c'est la



Bienvenue à L

ATIONS!

avail,
santé !



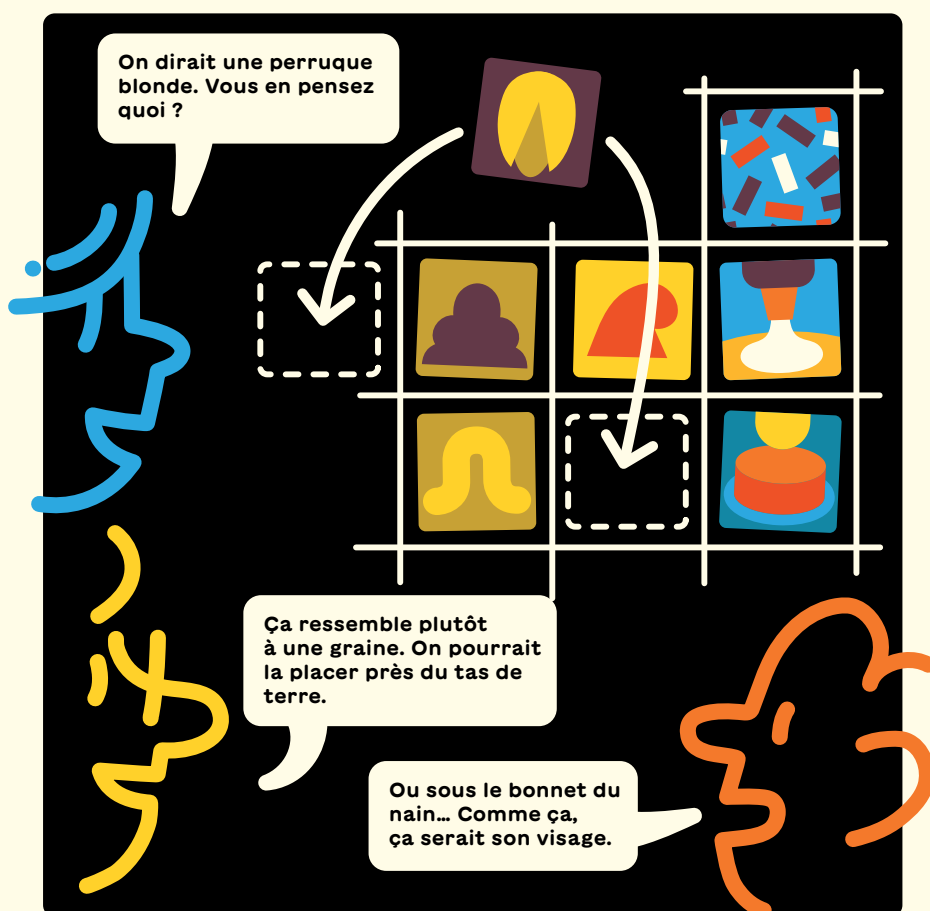
la Fabrique !

APERÇU DU JEU



Les pages suivantes présentent le jeu et ses mécaniques dans les grandes lignes. Pour passer directement à la mise en place et aux règles, rendez-vous p. 10.

Dans ce jeu, vous devez gérer l'organisation de votre entrepôt en coopérant avec votre équipe et en faisant travailler votre mémoire et votre imagination. Inventez des histoires improbables pour vous aider.

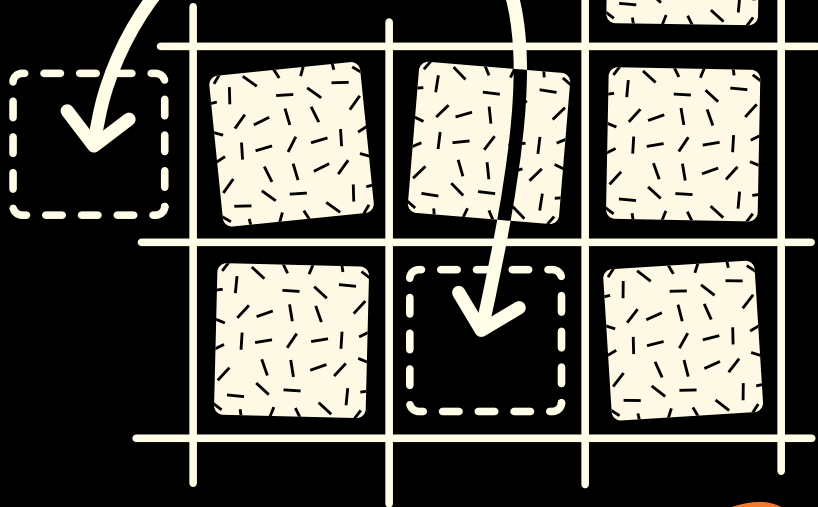


- ① **PIOCHEZ** une tuile Produit,
- ② **DISCUTEZ** de ce à quoi elle vous fait penser,
- ③ **PLACEZ** la tuile sur une case qui a du sens dans votre histoire, pour vous en souvenir.

Après avoir placé la tuile, retournez-la face cachée et ne la regardez plus jusqu'à la fin de la partie.

Votre équipe doit donc se rappeler où elle a placé les tuiles précédentes pour en placer efficacement de nouvelles.

Où est-ce qu'on a mis le bonnet du nain ? On pourrait mettre ça dessous, ce serait la tête du nain.



Le bonnet est au milieu. Mais on dirait plutôt une graine, non ?

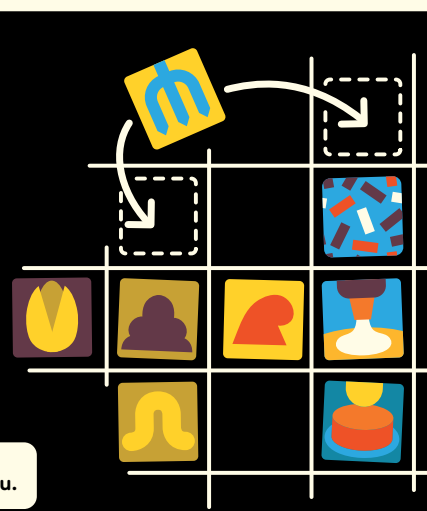
Oui, on dirait plutôt une graine, je suis d'accord ! On pourrait la mettre à gauche du tas de terre.

Chaque jour, du Lundi au Vendredi, votre équipe placera 7 tuiles.

À partir du Mardi, une nouvelle carte Contrainte viendra affecter les règles de placement et de communication de chacune de vos journées.

COMMANDE CONFIDENTIELLE 

Aujourd'hui, seuls les Chefs d'équipe regardent les tuiles. Ils peuvent les décrire et discuter de leur emplacement avec l'équipe selon les règles habituelles.



Ok, ça doit ressembler à une fourche... ou une fourchette ?

Donc... au-dessus du tas de terre ou du gâteau ?

C'est un trident bleu.

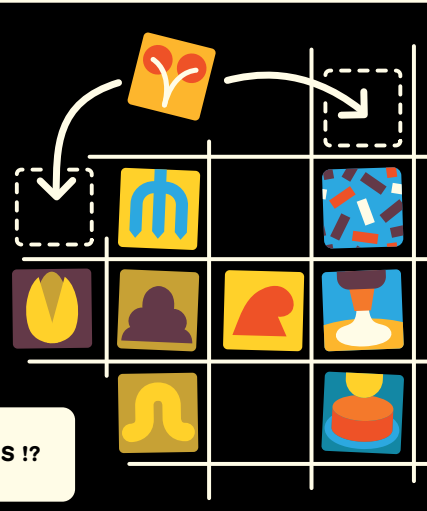
Chef d'équipe du jour

Le reste de l'équipe ferme les yeux.

UN MAIL AURAIT SUFFI 

Pour chaque tuile placée aujourd'hui, chaque employé n'est autorisé à dire qu'un seul mot, mais il peut le répéter autant de fois qu'il le veut.

Parlez moins, mais parlez mieux !



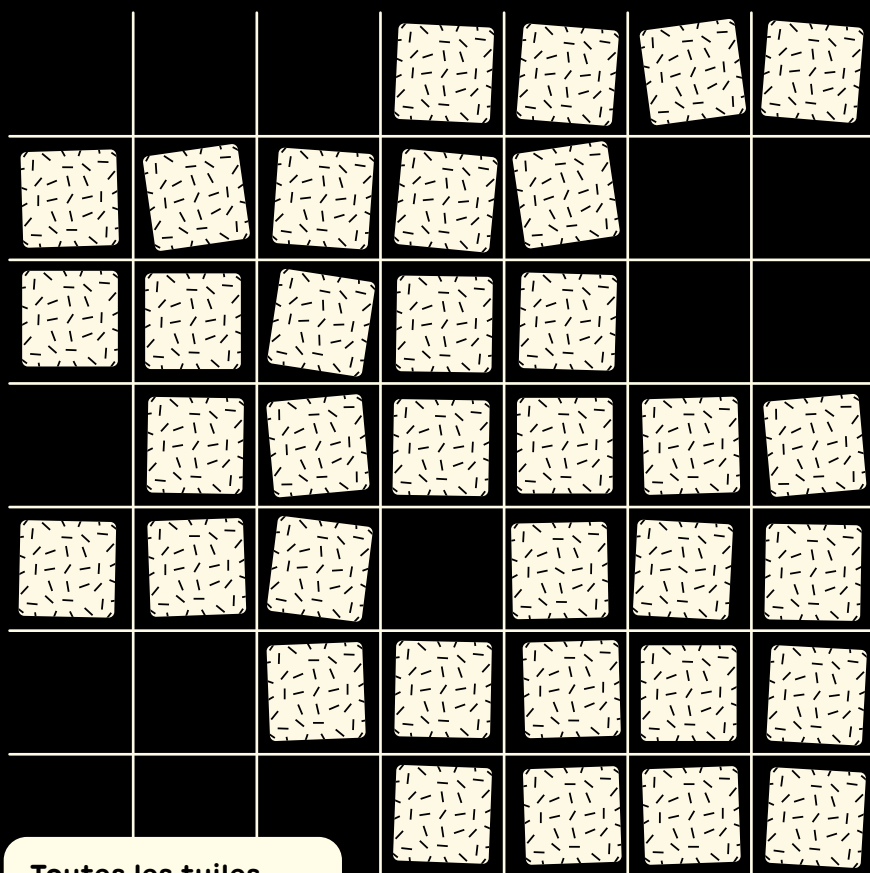
ARBRE !!!

AU-DESSUS ?!

CERISES !?

À la fin de la semaine, il y aura 35 tuiles
placées face cachée dans votre entrepôt.

Vous voilà prêts pour servir les clients !



Toutes les tuiles
sont là ! C'est parti !



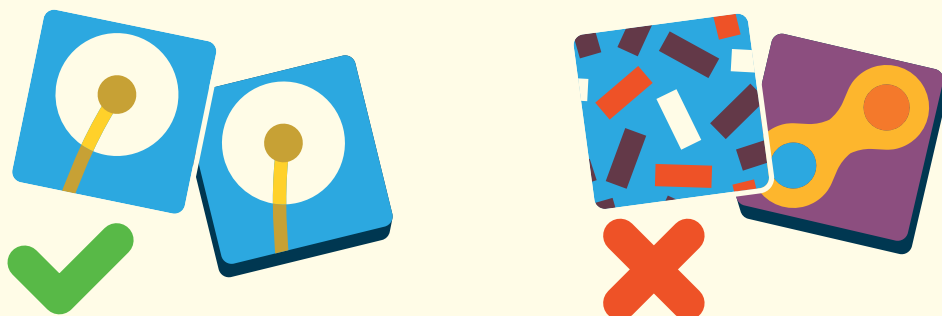
Les clients
peuvent
entrer !

On avait mis la fourche dans la partie « jardin », mais où ?

Euh... à côté du tas de terre. Non, **AU-DESSUS** du tas de terre ! Et ce donut ?



À la fin de la semaine, nous évaluons vos performances hebdomadaires en nous basant sur la rapidité avec laquelle vous avez placé les cartes Client sur les tuiles Produit et sur les éventuelles erreurs que vous avez commises.



Vous souvenir de toutes les tuiles placées peut sembler impossible, mais vous verrez que les associations que vous aurez imaginées formeront un excellent moyen mnémotechnique pour retrouver la plupart d'entre elles !

**LA DIRECTION
DE LA FABRIQUE
VOUS FAIT
CONFIANCE.
FAITES-NOUS
CONFIANCE
ÉGALEMENT !**

PRÉPARATION DE L'ENTREPÔT

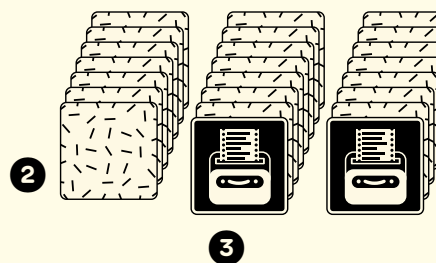
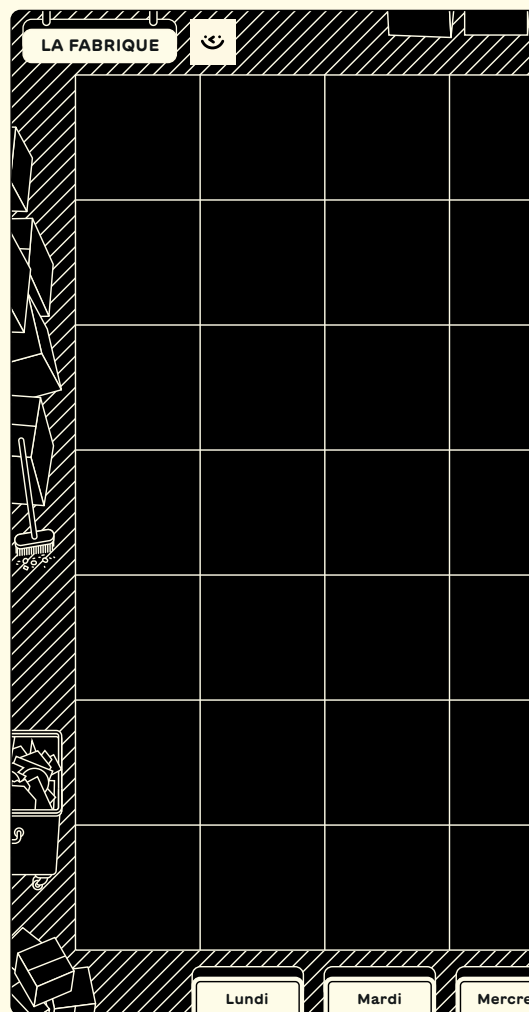


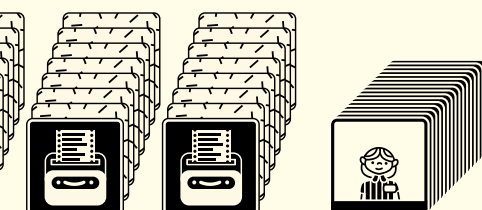
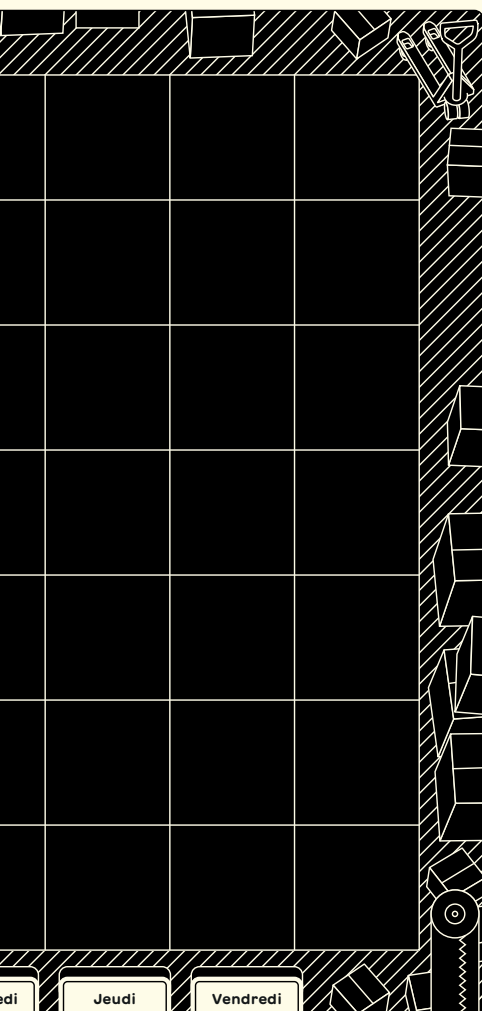
Ici, à La Fabrique, nous encourageons nos employés à ranger leur espace de travail. Et pour vous y encourager, nous avons même installé des caméras !

- 1 Placez le plateau Entrepôt sur la table, à portée de tous les joueurs.
- 2 Piochez aléatoirement 35 tuiles Produit du sac. Préparez 5 piles de 7 tuiles face cachée (évitez de regarder leur recto). Placez chacune de ces piles en face d'un jour de la semaine (inscrit au bas du plateau).
- 3 Mélangez les cartes Contrainte, puis placez-en 1 face cachée sur chaque pile, sauf celle du Lundi (il y aura donc 4 cartes Contrainte en jeu). Remarque : Les cartes ayant une imprimante en colère sur leur verso sont plus difficiles que les autres.
- 4 Mélangez les cartes Client, puis formez une pile face cachée que vous placerez près du plateau.
- 5 L'employé le plus enthousiaste devient le premier Chef d'équipe pour le Lundi.

CONTENU

- 150 tuiles Produit
- 150 cartes Client
- 30 cartes Contrainte
- 1 plateau Entrepôt
- 1 sac en tissu
- ce guide d'accueil

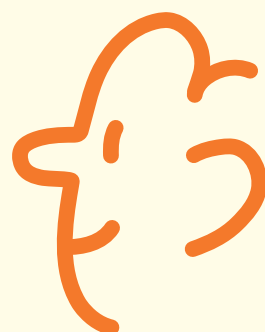




4

5

Je veux bien
être Cheffe
d'équipe !



UNE JOURNÉE À L'ENTREPÔT



Chaque jour, les employés deviendront tour à tour Chef d'équipe, dans le sens horaire. Le premier Chef d'équipe révèle la première tuile de la pile du jour. Vous allez discuter ensemble pour savoir où placer cette tuile.

PIOCHEZ

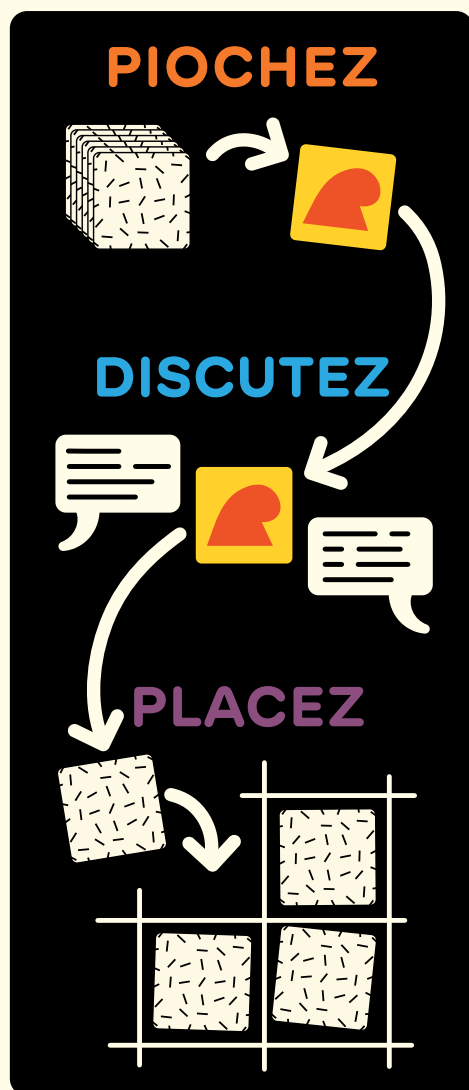
Le Chef d'équipe de ce tour pioche la première tuile de la pile du jour, la regarde et la montre aux autres.

DISCUTEZ

Discutez ensemble du motif illustré sur la tuile : à quoi vous fait-il penser ? Et où pourriez-vous la placer sur le plateau ? Donnez-lui une **histoire**, un **nom**, ou trouvez un moyen de **l'associer à des tuiles déjà placées**.

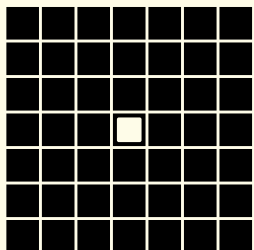
PLACEZ

Le Chef d'équipe place ensuite la tuile sur une case disponible et la retourne **face cachée**. Tout le monde donne son avis, mais le Chef d'équipe du tour a toujours le dernier mot !

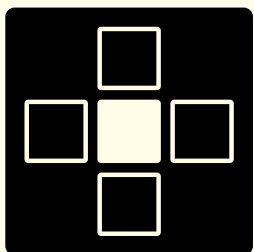


Voici les règles de placement des tuiles :

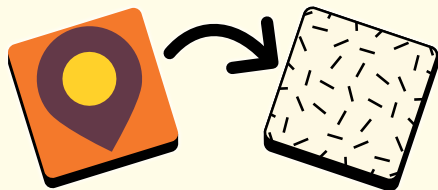
- 1 La **première tuile** de la partie doit toujours être placée au **centre** du plateau.



- 2 Les tuiles suivantes doivent être adjacentes (**au-dessus, au-dessous, à gauche ou à droite**) à une tuile déjà posée.



- 3 Lorsque vous placez une tuile sur une case, retournez-la **face cachée**. À partir de ce moment-là, plus personne ne pourra la regarder jusqu'à la fin de la partie !



Répétez ces étapes, en endossant chacun votre tour le rôle de Chef d'équipe, jusqu'à avoir placé les 7 tuiles du jour. À la fin de la journée, vous pouvez vous remémorer ensemble les tuiles placées avant de passer au jour suivant.

Commencez au centre.



Placez les tuiles suivantes à côté d'une tuile déjà posée.



Les tuiles sont retournées face cachée, vous ne pouvez plus les regarder.



À mon tour !



Votre objectif est de **vous rappeler où est placée chaque tuile**. Pour cela, vous devrez trouver des associations entre vos tuiles grâce à des moyens mnémotechniques. Par exemple :



HISTOIRES

C'est un ours qui a volé le donut que l'éléphant tenait dans sa trompe alors qu'il était en train de parler.



EMPLACEMENTS

Plaçons cette usine à trois cheminées à côté de la maison jaune, sous le soleil.



CATÉGORIES

Ce sont des tuyaux, mettons-les avec les autres câbles bizarres.

COMMENCER LA JOURNÉE SUIVANTE

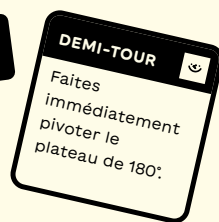


Avant de révéler la première tuile du jour, le premier Chef d'équipe retourne la carte Contrainte se trouvant au-dessus de la pile et la lit à voix haute. **Tout le monde doit alors respecter la contrainte**, même si elle contredit les règles de ce manuel. Chaque carte Contrainte n'est valable que pour la journée en cours : défaissez-la en fin de journée.

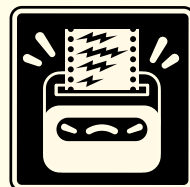
Si un employé ne suit pas les instructions d'une carte, continuez comme si de rien n'était.¹

Si vous souhaitez une semaine de travail un peu plus tranquille, jouez sans les cartes **Contrainte difficile**.²

Répétez ces étapes (**piocher**, **discuter** et **placer les tuiles**) pour chaque jour jusqu'au Vendredi. À la fin de la semaine, les 35 tuiles seront placées dans l'entrepôt.



CONTRAINTE NORMALE



CONTRAINTE DIFFICILE

1. Cela n'aura pas d'impact sur votre carrière. Après tout, ce n'est pas comme si la direction surveillait tous vos faits et gestes...

2. Et pourquoi ne pas vivre sans travailler, aussi ? Nous vous invitons à contacter les RH pour vous faciliter la vie.

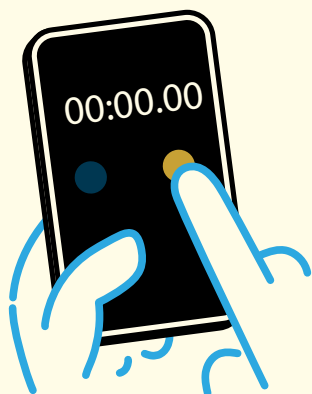
ARRIVÉE DES CLIENTS & FIN DE LA PARTIE

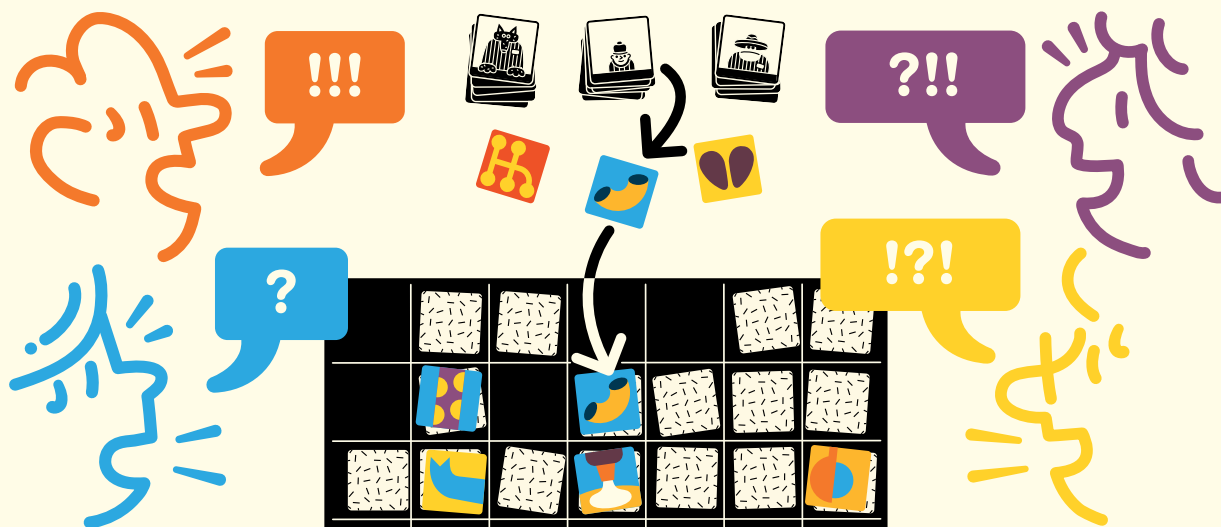


Une fois que vous avez placé les 35 tuiles, les clients arrivent et vous réclament leurs produits. Vous en avez certains en stock, mais pas tous !

Votre équipe doit passer en revue les 150 cartes Client. À cette étape, si vous reconnaissez le motif de l'une de vos 35 tuiles, placez la carte face visible sur la tuile face cachée correspondante. Vous devez agir aussi vite que possible. Pour ce faire :

- Répartissez aussi équitablement que possible les cartes Client entre les employés.
- Lancez un chronomètre, puis passez en revue les cartes Client. Tentez de retrouver les motifs de vos 35 tuiles en 5 minutes (ou moins, idéalement !) et placez-les sur les tuiles correspondantes.





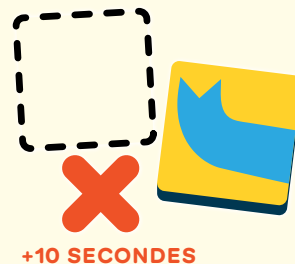
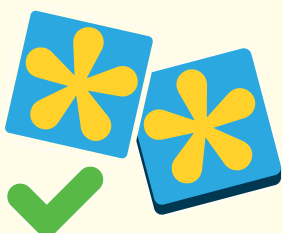
Dès que le chronomètre est lancé, tous les joueurs parcourent les cartes Client aussi vite que possible. Dès que vous reconnaissez un motif, placez-le sur la tuile Produit correspondante. **Soyez rapides**, car il y a beaucoup de cartes Client et la plupart d'entre elles ne correspondent à aucune de vos tuiles.

Procédez **simultanément**, mais n'hésitez pas à montrer vos cartes et à en discuter avec les autres en cas de doute. Vous pouvez les changer de place après les avoir placées sur le plateau.

Lorsque vous avez fini et que vous êtes satisfaits, criez ensemble : « WEEK-END ! » et arrêtez le chronomètre. Retournez chaque tuile Produit et vérifiez si elle correspond à la carte qui a été placée dessus.

Pour chaque duo de carte/tuile qui ne correspond pas, ajoutez 10 secondes de pénalité à votre temps total.

Consultez l'évaluation des performances de votre équipe au dos de ce manuel !



CRÉDITS & REMERCIEMENTS



CONCEPT DU JEU

David King
Ricky Haggett
Richard Hogg

ILLUSTRATIONS

Richard Hogg

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Alex Hague

PRODUCTION & VIDÉO

Shut Up & Sit Down

DÉVELOPPEMENT

Alex Hague
James Nathan Spencer
Justin Vickers

LIVRET DE RÈGLES

Kristen Leach

FABRICANT

Strom MFG

ÉDITEUR VERSION ORIGINALE

CMYK

ÉDITEUR VERSION FRANÇAISE

IELLO

GESTION DE PROJET

Marie-Laure Faurite

TRADUCTION

Laura Muller-Thoma

RELECTURE

Robin Leplumey

GRAPHISME VERSION FRANÇAISE

Charlie Metz

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante : sav@iello.fr

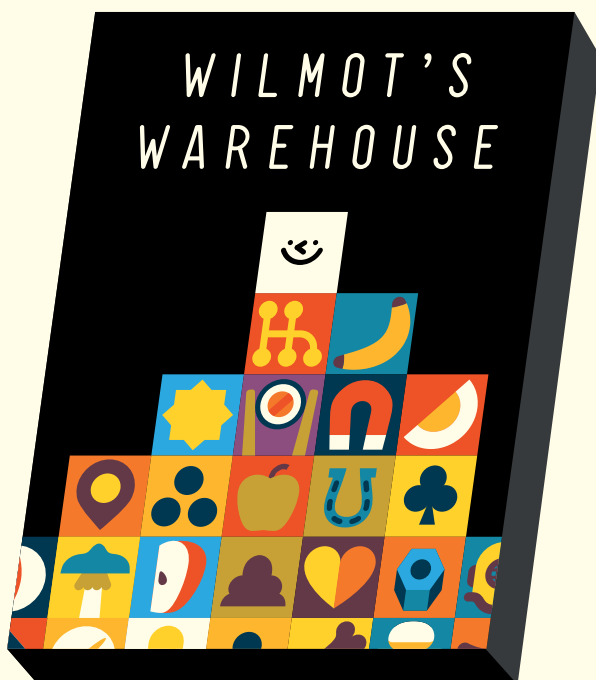
TÉLÉCHARGEZ LE *JEU VIDÉO*

La Fabrique reprend le principe et l'esthétique du jeu vidéo *Wilmot's Warehouse*.

« Un jeu pour les gens qui aiment trier et mettre de l'ordre. »

Disponible sur PC, Mac, PlayStation, Xbox, iOS et Nintendo Switch.

wilmotswarehouse.com



ÉVALUATION DES PERFORMANCES DE VOTRE ÉQUIPE

Votre temps total équivaut au **temps indiqué sur votre chronomètre PLUS 10 SECONDES** par tuile Produit qui ne correspond pas à la carte Client associée.

Vos performances et votre temps de travail nous permettent de faire un rapport précis à la direction.

TEMPS TOTAL	RÉSUMÉ DES PERFORMANCES
Moins d'1:00	Pour vous féliciter, nous pourrions envisager une prime et une augmentation...
1:00-1:29	Vos résultats sont bons, continuez ainsi et visez plus haut !
1:30-1:59	Une équipe soudée et efficace !
2:00-2:59	Félicitations, vous avez satisfait aux exigences opérationnelles.
3:00-3:59	Sondage d'entreprise : Estimez-vous qu'un robot vous serait utile dans vos tâches ?
4:00-4:59	Une formation pour reprendre les bases de la logistique et de la cohésion serait souhaitable.
5:00 et plus	Bilan annuel : Nous pensons qu'éviter les pauses café ainsi que les siestes améliorerait vos performances.

POUR UNE SEMAINE PLUS TRANQUILLE

Constituez des piles de 6 tuiles par jour. Vous pouvez également retirer les cartes Contrainte difficile.



POUR UNE SEMAINE PLUS TENDUE

Constituez des piles de 8 tuiles par jour. Tentez également d'ajouter une carte Contrainte le Lundi.

