NOTICE DE JEU

The Logistic Maze

La notice du jeune chef de gare

Pour la version **V48** · À partir de **9 ans** · Tu commences avec deux autobus, tu finis à la tête d'un empire.

1 Bienvenue !

Dans ce jeu, **tu diriges une compagnie de transports**. Tu transportes deux sortes de choses :

- **des voyageurs** : des gens qui veulent aller d'un quartier à un autre, ou d'une ville à une autre ;
- **des marchandises** : du blé, du bois, du charbon, de la nourriture… tout ce que les usines et les villes attendent.

Chaque fois que tu livres quelqu'un ou quelque chose, **tu gagnes de l'argent** et de la **renommée**. L'argent sert à construire. La renommée te fait **monter en grade** : il y a **dix rangs**, et chaque rang t'apporte de nouveaux jouets. Au début, tu n'as que des autobus. Ensuite viennent les camions et les trains, puis le tramway, les bateaux, les avions…



LE MOT DU CHEF DE GARE

Bonjour ! Je te donne mes conseils tout au long de cette notice. Le premier : ne te presse pas. Le jeu commence **en pause**, tu as tout ton temps pour regarder la carte.

2 Avant de partir

Sur l'écran d'accueil, voici les bons réglages pour une première partie :

RÉGLAGE	CHOISIS	POURQUOI
Époque de départ	**1920**	Tout est petit et simple : c'est le meilleur début.
Taille de la carte	**Petite**	Une douzaine de villes : on s'y retrouve mieux.
Mode de jeu	**Carrière**	Le jeu t'apprend les choses une par une.
Monde et difficulté, puis Difficulté	**Facile**	Tu pars avec 640 000 F au lieu de 400 000 F.

Donne un nom à ta compagnie, puis clique sur **Commencer**.

3 Ton écran



1. **Ton rang** et ta renommée. Clique dessus pour voir ta carrière.
2. **La date** et **ton argent**.
3. **Le temps** : pause, puis quatre vitesses.
4. **Tes outils** pour construire. Il y en a peu au début, d'autres arriveront.
5. **Les menus** : Lignes, Véhicules, Finances, Objectifs, Partie, Options, Aide.
6. **La boussole** : pour tourner la vue.
7. **Les Premiers pas** : le jeu te dit quoi faire, étape par étape.
8. **La mini-carte** : toute la région d'un coup d'œil.
9. **Le zoom** (ou la molette de la souris).

Pour te déplacer, **fais glisser la carte** avec la souris, ou utilise les flèches du clavier. Clique sur une ville, une usine ou un véhicule pour ouvrir sa fiche.

LE BANDEAU DES PREMIERS PAS

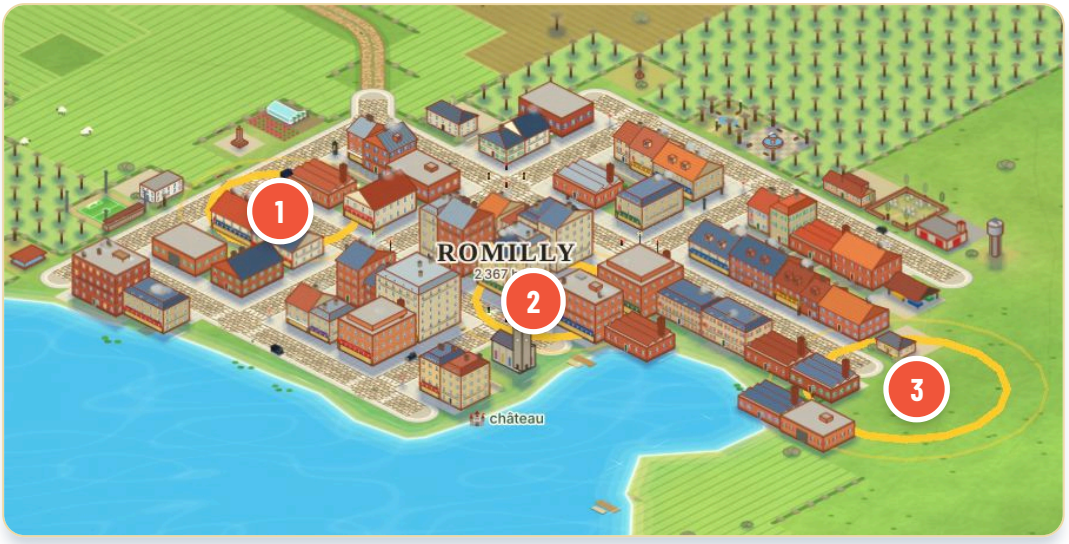
Ce bandeau bleu, en bas de l'écran, te guide pendant tout le début de la partie. Chaque mission se valide toute seule dès que tu as réussi, et le jeu te verse une **prime**. Trois boutons à connaître :

- **Montrer** : la carte glisse vers l'endroit de la mission, et des **cercles dorés** t'indiquent où construire ;
- **Passer** : pour sauter une mission. Dommage, tu ne touches pas sa prime ;
- **la croix** : pour cacher le bandeau. Tu le retrouves dans le menu Objectifs.

4 Mission 1 : ta première ligne d'autobus

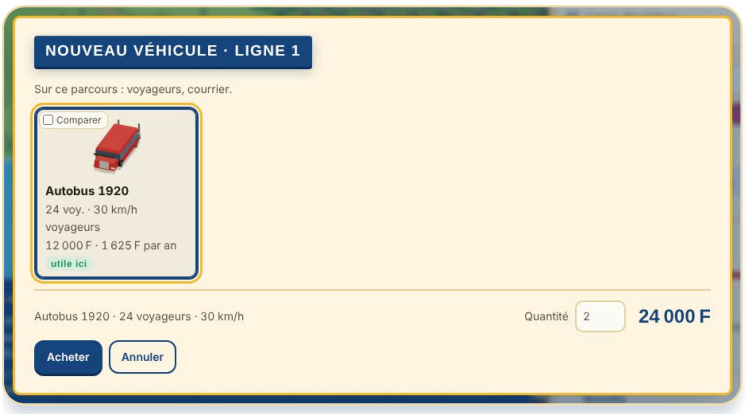
Les habitants de ta ville veulent se déplacer. PRIME : 10 000 F

Dans le bandeau des Premiers pas, clique sur **C'est parti**, puis sur **Montrer** : la carte glisse vers ta ville, et trois **cercles dorés** t'indiquent où construire.



Les deux petits cercles sont pour les arrêts, le grand pour le garage.

1. Prends l'outil **Arrêt de bus** B et clique sur la rue, dans chacun des deux petits cercles. Un arrêt coûte **2 500 F**.
2. Prends l'outil **Garage routier** A et clique dans le grand cercle, au bord de la rue. Il lui faut un carré libre de 3 cases sur 3. Prix : **24 000 F**.
3. Ouvre le menu **Lignes** L. Sous « Nouvelle ligne », clique sur **Autobus**, puis sur tes deux arrêts sur la carte. Clique enfin sur **Créer la ligne**.
4. La fenêtre d'achat s'ouvre toute seule. Écris **2** dans la case Quantité, puis clique sur **Acheter**. Un autobus coûte **12 000 F** et emporte 24 voyageurs.
5. Appuie sur **Espace** : le temps démarre, tes autobus sortent du garage !



La fenêtre d'achat : deux autobus pour 24 000 F.

LE MOT DU CHEF DE GARE

Un arrêt sert les maisons qui sont à moins de **3 cases** de lui. Voilà pourquoi tes deux arrêts sont dans deux quartiers différents : plus il y a de maisons autour, plus il y a de voyageurs.

5 Mission 2 : l'autocar vers la ville voisine

Plus le voyage est long, plus le billet est cher. PRIME : 12 000 F

En ville, un voyageur te paie environ 24 F. Vers une ville à 15 km, il te paie près de **90 F** ! Et les routes existent déjà : il n'y a rien à construire.

1. Clique sur **Montrer** : un cercle doré apparaît dans la ville voisine. Poses-y un **arrêt de bus** B.
2. Menu **Lignes** L, **Autobus** : clique sur ton premier arrêt (lui aussi est entouré d'un cercle doré), puis sur le nouvel arrêt. **Créer la ligne**.
3. Achète **deux autobus** pour cette ligne.
4. Plus tard, clique sur un arrêt pour ouvrir sa fiche. Si beaucoup de voyageurs attendent encore quand l'autobus repart, ouvre la ligne et clique sur **Ajouter un véhicule**. Un seul à la fois !



Le trait bleu, c'est ta ligne : elle suit la route qui existait déjà.

6 Ta première promotion

Pendant que tes autobus roulent, la petite barre sous ton rang se remplit : c'est ta **renommée**. Pour monter en grade, il faut deux choses :

- **assez de renommée** : chaque voyageur, chaque tonne livrée, chaque ville desservie en rapporte ;
- réussir **l'épreuve du rang**. La première est facile : faire rouler deux lignes.



Promotion ! Une prime de 8 000 F et deux nouvelles facettes. Tes nouveaux outils portent une pastille rouge : essaie-les !

7 Mission 3 : ton premier train de marchandises

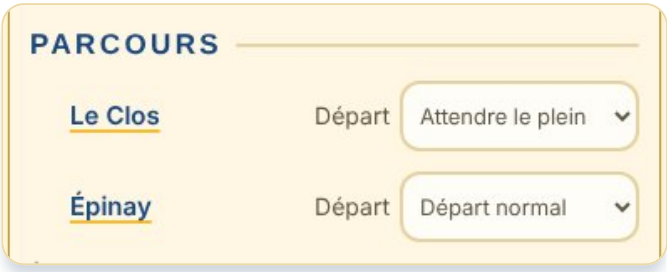
Une ferme produit, une usine achète : relie-les. PRIME : 15 000 F

Il faut être au **rang 2**. Clique sur **Montrer** : deux cercles dorés entourent l'endroit qui produit et celui qui achète. C'est la mission la plus chère : compte **200 000 à 250 000 F** en tout.

1. Outil **Voie ferrée** V : fais glisser la souris d'un cercle à l'autre. Le prix s'affiche en bas de l'écran avant que tu lâches le bouton (2 000 à 3 000 F la case).
2. Outil **Gare** G : pose une gare sur un morceau de voie bien droit, près de chaque cercle (**18 000 F**). Un cadre orange montre ce que la gare dessert : la ferme ou l'usine doit être dedans.
3. Outil **Dépôt ferroviaire** D : clique juste au bord de la voie. Il lui faut 4 cases sur 3 de terrain libre (**48 000 F**).
4. Menu **Lignes** L, **Train** : clique sur la gare où l'on charge, puis sur l'autre. **Créer la ligne**.
5. La fenêtre d'achat a déjà choisi pour toi : une locomotive **Vapeur 140** et **six wagons** marqués « utile ici » (**79 000 F** en tout). Clique sur **Acheter**.
6. Dans la fiche de la ligne, à la rubrique Parcours, règle la gare de chargement sur **Attendre le plein** : ton train ne partira pas à moitié vide.



Le cadre orange : la ferme est bien dans la zone de la gare.



La règle « Attendre le plein », dans la fiche de la ligne.



LE MOT DU CHEF DE GARE

Tu n'as pas assez d'argent ? Ouvre **Finances** F et clique sur **Emprunter 50 000 F**, plusieurs fois s'il le faut. Un train de marchandises rapporte gros : tu rembourseras vite.



La gare, le silo qui achète les céréales, et ta locomotive à vapeur.

QUEL WAGON POUR QUELLE MARCHANDISE ?

WAGON	IL TRANSPORTE
Wagon tombereau (20 t)	Céréales, charbon, minerai de fer, betteraves, sable, calcaire
Wagon plat (20 t)	Bois, planches, acier
Wagon couvert (16 t)	Nourriture, marchandises, farine, boissons, ciment, verre
Wagon-citerne (20 t)	Pétrole, carburant
Wagon à bestiaux (14 têtes)	Bétail
Voiture voyageurs (40 places)	Les voyageurs
Fourgon postal (30 sacs)	Le courrier

8 Qui a besoin de quoi ?

Les usines transforment ce que tu leur apportes. Et les villes grandissent quand tu leur livres ce qui sort des usines : de la nourriture, des marchandises, des planches et du carburant.

Ferme CÉRÉALES → Usine agroalimentaire NOURRITURE → Ville

Exploitation forestière BOIS → Scierie PLANCHES → Ville

Mine de charbon et mine de fer CHARBON, MINERAI → Aciérie ACIER → Usine mécanique MARCHANDISES → Ville

Puits de pétrole PÉTROLE → Raffinerie CARBURANT → Ville

Clique sur une usine : sa fiche te dit ce qu'elle attend et ce qu'elle fabrique. Une usine qui ne reçoit rien ne produit rien !

9 Mission 4 : le tramway

Une voie dans la rue, et le quartier grandit. PRIME : 15 000 F

Il faut être au **rang 3**, et que ta ville compte au moins 1 500 habitants. Le tramway roule à l'électricité, dans la rue. Compte environ **107 000 F** en tout.

1. Outil **Tramway** M : fais glisser la souris le long des rues, d'un cercle doré à l'autre (**2 600 F** la case).
2. Outil **Arrêt de tram** N : pose deux arrêts sur la voie, là où elle est bien droite (**3 500 F** chacun).
3. Outil **Dépôt ferroviaire** D : clique dans le troisième cercle, contre la voie. En ville, le dépôt devient une petite **remise** de 2 cases sur 2 (**14 400 F**).
4. Menu **Lignes** L, **Tramway** : clique sur les deux arrêts, **Créer la ligne**, et achète deux **Motrices à perche** (**30 000 F** chacune, 40 places).

Ne pose pas ton tramway entre les mêmes arrêts que ton autobus : les voyageurs n'en prendraient qu'un des deux, et l'autre roulerait à vide.



Une ville bien desservie : les plaques bleues sont tes arrêts, les tramways jaunes roulent dans la rue.

10 Prends soin de tes véhicules

Un véhicule s'use. Tous les douze mois, il rentre tout seul au dépôt pour sa **révision**. À partir du rang 3, le menu **Parc** Z te montre l'âge, l'état et le résultat de chacun. Un véhicule très vieux coûte de plus en plus cher : remplace-le.

11 Monte en grade !

RANG	TON TITRE	CE QUI S'OUVRE
1	Loueur d'autocars	Autobus, autocars, routes
2	Entreprise de transports	Camions et chemin de fer
3	Chemin de fer d'intérêt local	Le menu Parc et le tramway · **un atout**
4	Compagnie départementale	Personnel, terrains, tarifs
5	Compagnie régionale	Négoce et concurrence · **un atout**
6	Grand réseau	Ports et bateaux, électrification, voies et routes rapides
7	Compagnie nationale	Avions, publicité, occasion · **un atout**
8	Groupe de transport	Bourse et tourisme
9	Groupe logistique	Colis, triage, export · **un atout**
10	Empire logistique	Toutes tes recettes de transport augmentent de 5 %

Chaque promotion te verse une **prime**, de plus en plus grosse : 8 000 F au rang 2, 400 000 F au rang 10.

Aux rangs 3, 5, 7 et 9, tu choisis un **atout** parmi trois. Par exemple, au rang 3 :

- **Service public** : 12 % de voyageurs en plus ;
- **Messageries rapides** : 10 % d'argent en plus sur les marchandises et le courrier ;
- **Gestion de bon père de famille** : 15 % d'entretien en moins.

Pour savoir ce qu'il te manque avant le rang suivant, clique sur ton insigne, en haut à gauche : le panneau **Carrière** s'ouvre.



LE MOT DU CHEF DE GARE

Un atout, c'est un super-pouvoir pour ta compagnie. Lis bien les trois : tu n'en gardes **qu'un seul**, pour toute la partie.



Le panneau Carrière.

12 L'argent

L'argent de ta compagnie s'appelle la **trésorerie**. Elle monte quand tes véhicules livrent. Elle descend quand tu construis, quand tu achètes, et un peu chaque mois :

- **le siège** de ta compagnie : 600 F par mois, plus un peu pour chaque véhicule ;
- **les salaires** des conducteurs ;
- **l'entretien** des véhicules, des arrêts, des voies et des dépôts.

Une compagnie qui ne fait rien rouler perd donc de l'argent.

Dans le menu **Lignes** L, chaque ligne affiche son résultat de l'année : en **vert**, elle rapporte ; en **rouge**, elle coûte. Le jeu te donne même un conseil sous le nom de la ligne.

Une ligne rouge a souvent trop de véhicules : vends-en un, et ouvre plutôt une nouvelle ligne vers une autre ville.

Attention : si ta trésorerie reste sous zéro pendant douze mois, c'est la faillite, et la partie est finie.



Le menu Lignes.

13 Le temps et les saisons

À la vitesse normale, **une seconde vaut un jour**. Appuie sur 1 2 3 4 pour aller plus ou moins vite, et sur Espace pour mettre en pause. Tu peux construire pendant la pause.



HIVER



PRINTEMPS



ÉTÉ



AUTOMNE

Les années passent : de nouveaux véhicules arrivent, plus rapides et plus grands. La nuit tombe aussi, mais elle est courte : les fenêtres et les phares s'allument.

14 Sauvegarder ta partie

Le jeu enregistre ta partie tout seul, **chaque mois de jeu**, dans ton navigateur. Pour la retrouver sur un autre ordinateur, ouvre le menu **Partie** et clique sur **Sauvegarder en ligne** : le jeu te donne un **code de huit lettres**. Note-le sur un papier ! Sur l'écran d'accueil, tape ce code dans la case « Avec un code » pour reprendre ta partie.

15 Les touches

TOUCHE	ELLE SERT À
Espace	Pause, ou reprendre
1 2 3 4	Vitesse ×1, ×2, ×4, ×8
+ −	Zoomer (ou la molette)
Flèches	Déplacer la carte
Échap	Lâcher l'outil
Ctrl + Z	Annuler une construction
I	Inspecter (la flèche)
X	Démolir

TOUCHE	ELLE OUVRE
R B A	Route, arrêt de bus, garage
Q	Quai de chargement (rang 2)
V G D	Voie ferrée, gare, dépôt (rang 2)
M N	Tramway, arrêt de tram (rang 3)
L F O	Lignes, Finances, Objectifs
Z	Parc (rang 3)
H	Aide

16 Le petit dictionnaire

ARRÊT, GARE, QUAI
L'endroit où un véhicule s'arrête pour charger et décharger.

ATOUT
Un avantage que tu choisis à certains rangs, pour toute la partie.

DÉPÔT, GARAGE, REMISE
La maison de tes véhicules. Ils en sortent neufs et y rentrent pour la révision.

DESSERTE
La zone autour d'un arrêt : les maisons et les usines qu'il sert.

EMPRUNT
De l'argent prêté par la banque. Tu paies un peu d'intérêts chaque mois.

ÉPREUVE
Le défi à réussir pour atteindre le rang suivant.

FACETTE
Une partie du jeu qui s'ouvre avec un rang : un outil, un menu, une règle.

FRET
Les marchandises que l'on transporte.

LIGNE
Le trajet que suivent tes véhicules, d'arrêt en arrêt.

RECETTE
L'argent que te rapporte une livraison.

RENOMMÉE
Tes points de réputation. Ils font monter ton rang.

TRÉSORERIE
L'argent que possède ta compagnie.

17 Oups ! Ça ne marche pas

CE QUI SE PASSE	CE QU'IL FAUT FAIRE
Je ne trouve pas l'outil Voie ferrée, Tramway, Port…	Il s'ouvre avec un rang. Clique sur ton insigne, en haut à gauche : le panneau Carrière te dit ce qu'il te manque.
« Aucun garage relié… », « Aucun dépôt relié… »	Il manque un garage au bord d'une route qui mène au premier arrêt de la ligne, ou un dépôt collé à la voie qui mène à la première gare.
Mon train reste en gare	Il attend le plein : la ferme ou la mine n'a pas encore assez produit. Vérifie aussi que le cadre orange de la gare touche bien l'industrie.
Mes wagons restent vides	Ce n'est pas le bon type de wagon. Regarde le tableau des wagons, après la mission 3.
« Fonds insuffisants »	Attends que tes lignes rapportent, ou emprunte dans Finances.
Mon argent baisse tout le temps	Ouvre Lignes : sur une ligne en rouge, vends un véhicule. Ouvre plutôt une nouvelle ligne vers une autre ville.
Des voyageurs attendent	Ajoute un autobus à cette ligne, un seul à la fois.
Le bandeau me dit d'attendre	L'étape demande plus d'argent, ou un rang plus élevé. Laisse rouler tes lignes : elle s'ouvrira toute seule.
Le bandeau bleu a disparu	Menu Objectifs, puis « Reprendre les Premiers pas ».
J'ai mal construit	Ctrl + Z tout de suite : le jeu te rembourse. Sinon, l'outil Démolir X.
Je veux tout avoir tout de suite	Menu Options, tout en bas : Carrière, « Tout ouvrir maintenant ». Attention, c'est définitif pour la partie.

18 Et maintenant ?

Les Premiers pas sont finis ? Voici cinq idées pour continuer :

- **Relie une troisième, puis une quatrième ville** en autocar : c'est l'épreuve du rang 4.
- **Nourris ta ville** : les céréales à l'usine agroalimentaire, puis la nourriture à la ville. Elle grandira plus vite.
- **Ouvre le menu Objectifs** O : des mairies demandent des lignes, douze médailles t'attendent.
- **Remplace tes vieux véhicules** quand de nouveaux modèles arrivent : ils sont plus rapides.
- **Vise le rang 6** pour les bateaux, puis le rang 7 pour les avions.

BONNE ROUTE, CHEF !