NOTICE DE JEU

The Logistic Maze

La notice du joueur avancé

Pour la version **V48** · Les règles chiffrées de la carrière, des recettes et des coûts, relevées dans le moteur du jeu. Sauf mention contraire, les montants sont en **francs de 1920** : le jeu leur applique ensuite l'inflation.

1 Ce que la V48 change

La V47 ouvrait tout le jeu d'un coup. La V48 le découpe en **facettes** (un mode de transport, un bureau de la compagnie, une règle de l'économie) qu'une **carrière en dix rangs** ouvre l'une après l'autre. Chaque rang verse une prime, et quatre d'entre eux donnent un **atout** permanent à choisir parmi trois.

MODE DE JEU	AU DÉPART	RANGS ET ATOUTS
Carrière	Seule la facette Autobus est ouverte. Outils, menus et règles avancées suivent les rangs.	Oui
Carrière ouverte	Tout est disponible, comme en V47.	Oui
Partie libre	Tout est disponible, sans objectifs.	Non

- **Anciennes parties.** Une sauvegarde d'avant la V48 se recharge en carrière ouverte, au rang qu'elle mérite déjà, sans prime ni écran de promotion ; ses atouts restent à choisir dans le panneau Carrière.
- **Sortie de secours.** En carrière, Options › Carrière › « Tout ouvrir maintenant… » ouvre toutes les facettes ; les rangs restent à gravir pour leurs primes et leurs atouts. Le choix est définitif pour la partie.
- **Plein soleil.** Nouvelle palette, ombres bleutées, nuits trois fois plus courtes à l'écran. Trois réglages dans Options › Ambiance : « Plein soleil », « Nuits courtes et claires », « Teinte d'époque » (éteinte par défaut). L'heure de la simulation ne change pas.

2 La renommée

Un rang s'obtient à deux conditions : la **renommée** atteint son seuil et l'**épreuve** du rang est réussie. Une seule promotion par jour. Le détail de vos points est dans le panneau Carrière (clic sur l'insigne, en haut à gauche).

SOURCE	POINTS
Voyageur transporté	0,25
Tonne de marchandises livrée	0,2
Sac de courrier	0,1
Ville desservie (record de la partie)	120
Médaille de carrière (les douze objectifs)	200
Aide de l'État tenue (appel à projets)	250
Demande de mairie honorée	150
Grande première : premier autobus, camion, train, tramway, bateau, avion, première caténaire	100

- **Ville desservie** : plus de 20 % de ses habitants sont dans la zone d'un de vos arrêts. Les bourgs ne comptent pas. Le record ne redescend jamais.
- **Époque de départ** : les points de trafic (voyageurs, tonnes, courrier) sont divisés par 1 en 1920, 1,1 en 1940, 1,25 en 1960, 1,35 en 1980 et 1,5 en 2000, car les véhicules récents emportent davantage.
- **En pratique** : les premiers rangs se gagnent avec les villes (120 points chacune) et les grandes premières. Le trafic prend le relais ensuite : 10 000 voyageurs valent 2 500 points, 10 000 tonnes en valent 2 000.

3 Les dix rangs

RANG	TITRE	RENOMMÉE	ÉPREUVE	PRIME	FACETTES OUVERTES
1	Loueur d'autocars	0	—	—	Autobus et autocars (route, arrêt de bus, garage)
2	Entreprise de transports	380	Exploiter deux lignes	8 000 F	Camions et marchandises (quai de chargement) · Chemin de fer (voie, gare, dépôt, pont)
3	Chemin de fer d'intérêt local	600	Livrer une première cargaison, ou exploiter quatre lignes	12 000 F	Atelier et gestion du parc (menu Parc) · Tramway · **atout**
4	Compagnie départementale	1 400	Desservir quatre villes	20 000 F	Bureau du personnel (menu Personnel) · Service foncier (outil Terrain) · Politique tarifaire (Finances › Tarifs)
5	Compagnie régionale	2 800	Encaisser 150 000 F de recettes de transport en une année	35 000 F	Négoce : cours et contrats (menu Industrie) · Veille concurrentielle (menu Concurrence) · **atout**
6	Grand réseau	4 800	Exploiter trois modes de transport	60 000 F	Ports et bateaux · Génie civil (Électrifier, Voie : classe, Route : classe)
7	Compagnie nationale	8 000	Faire rouler 25 véhicules	100 000 F	Aviation · Service commercial (image de marque, publicité) · Occasion et crédit-bail · **atout**
8	Groupe de transport	13 000	Faire grandir d'un tiers une ville desservie, ou desservir 60 % des villes (douze au plus)	160 000 F	Bourse et haute finance (Finances › Bourse) · Tourisme saisonnier
9	Groupe logistique	22 000	Porter la valeur de la compagnie à 1 500 000 F	250 000 F	Dernier kilomètre (colis) · Gares de triage · Frontière et export · **atout**
10	Empire logistique	36 000	Desservir neuf villes sur dix (trente au plus)	400 000 F	Prestige : +5 % sur toutes les recettes de transport

Les primes et les montants des épreuves suivent l'inflation. Un outil ouvert par un rang peut encore attendre son époque : la caténaire arrive en 1925, la route goudronnée en 1935, la voie rapide en 1955, le pont en 1960, la ligne à grande vitesse en 1981. Les bateaux et les avions n'apparaissent que si leurs cases étaient cochées à la création de la partie.

CE QU'UNE FACETTE FERMÉE CHANGE

- **Outils et menus** absents de l'écran. Le raccourci d'un menu verrouillé (Parc, Personnel, Concurrence) rappelle le rang qui l'ouvre.
- **Règles éteintes** jusqu'à leur rang : cours des marchandises et contrats (rang 5), image de marque, publicité et climat social (rang 7), occasion et crédit-bail (rang 7), tourisme saisonnier (rang 8), colis, triage et export (rang 9). Tant que le Négoce est fermé, les cours ne bougent pas : chaque tonne est payée au barème.
- **Mairies** : elles ne demandent pas ce que vous ne pouvez pas encore construire (gare, tramway, fret).
- **Premiers pas** : les étapes fret et chemin de fer attendent le rang 2, l'entretien du parc et le tramway le rang 3.

LE RYTHME, MESURÉ

Un joueur automatique qui suit les Premiers pas (carte moyenne, 1920, difficulté normale, graine 902247) atteint le rang 2 au jour 80, le rang 3 au jour 185, le rang 4 au jour 517, le rang 5 au jour 701 et le rang 6 au jour 1 438. D'autres cartes et d'autres époques donnent des délais voisins jusqu'au rang 5. Au-delà, rien n'a été mesuré : les rangs 7 à 10 sont calibrés par extrapolation.

4 Les atouts

Un seul atout par palier, pour toute la partie. Le choix peut attendre (« Choisir plus tard ») : il reste proposé dans le panneau Carrière.

RANG	ATOUT	EFFET	À PRENDRE SI…
3	**Service public**	+12 % de voyageurs dans tous vos arrêts	votre réseau est surtout fait d'autobus et de trains de voyageurs
	Messageries rapides	+10 % de recettes sur les marchandises et le courrier	vous misez sur le fret : c'est lui qui paie le mieux en 1920
	Gestion de bon père de famille	–15 % sur l'entretien des véhicules, des voies et des dépôts	vous posez beaucoup de voie
5	**Bureau d'études**	–20 % sur toutes les constructions (voies, routes, gares, dépôts)	vous allez construire longtemps : le rail, puis les ports et les aéroports
	Centrale d'achat	–10 % sur le prix des véhicules neufs	votre parc se renouvelle souvent
	École de la compagnie	–12 % sur la masse salariale	vous faites rouler beaucoup de petits véhicules
7	**Crédit de la Banque de France**	Intérêts de vos emprunts divisés par deux	vous vivez à crédit
	Siège rationalisé	–30 % sur les frais généraux du siège	vous dépassez cinquante véhicules (voir la section 10)
	Réclame nationale	+8 % de recettes voyageurs, tous modes confondus	les voyageurs font l'essentiel de vos recettes
9	**Culture ferroviaire**	+10 % sur toutes les recettes du rail et du tramway	prenez le mode qui pèse le plus lourd dans Finances
	Pavillon national	+15 % sur les recettes aériennes, maritimes et fluviales	
	Maîtres de la route	+10 % sur toutes les recettes routières	

La dernière colonne est un avis, pas une règle du jeu.

5 Les douze médailles

Chaque objectif atteint vaut 200 points de renommée, quelle que soit la couleur de la médaille : or avant la première échéance, argent avant la seconde, bronze ensuite. Les échéances se comptent depuis l'année de départ.

OBJECTIF	OR AVANT	ARGENT AVANT	OBJECTIF	OR AVANT	ARGENT AVANT
Première livraison de marchandises	2 ans	4 ans	Exploiter 30 véhicules	15 ans	25 ans
2 000 voyageurs en une année	5 ans	10 ans	Poser 100 km de voie ferrée	15 ans	25 ans
Relier trois villes par le chemin de fer	6 ans	12 ans	Faire reculer la Compagnie du Nord dans une ville	15 ans	30 ans
Livrer une ville en nourriture, marchandises, carburant ou planches	6 ans	12 ans	Desservir toutes les villes de la carte	25 ans	40 ans
Décrocher une aide de l'État	10 ans	20 ans	Trésorerie de 1 000 000 F sans dette	12 ans	20 ans
Faire grandir une ville à 5 000 habitants	15 ans	25 ans	Parc électrique aux trois quarts	2030 au plus tôt	2050 au plus tôt

6 Faire grandir une ville

Chaque mois, le jeu calcule la **vitalité** de la ville ; en dessous de 0,1, elle ne grandit pas.

vitalité = 0,35 × voyageurs + 0,15 × courrier + 0,2 × emplois + 0,3 × approvisionnement + 0,2 × (cadre de vie − 0,5) + regain

- **Voyageurs, courrier** : la part réellement emportée de ce que la ville produit. **Emplois** : les emplois de la ville et ceux qu'atteignent ses navetteurs, rapportés à ses actifs. Ces trois termes sont pondérés par la desserte (part des habitants dans la zone de vos arrêts, à la puissance 0,6 : une desserte partielle compte déjà).
- **Approvisionnement** : la moyenne de quatre besoins mensuels, chacun plafonné à 100 %. Par habitant et par mois : 0,03 t de nourriture, 0,02 t de marchandises, 0,02 t de planches, 0,015 t de carburant. Une ville de 2 000 habitants veut donc 60 t de nourriture, 40 t de marchandises, 40 t de planches et 30 t de carburant.
- **Regain** : un coup de pouce temporaire après une demande de mairie honorée.

L'approvisionnement pèse presque autant que les voyageurs, et lui ne dépend pas de la desserte : une seule gare de marchandises bien placée suffit. C'est la voie la plus sûre vers l'épreuve du rang 8 et vers la médaille des 5 000 habitants.

7 La recette d'une livraison

recette = taux × quantité × distance × délai × tarif d'époque × inflation

- **Distance** : à vol d'oiseau entre l'arrêt de chargement et l'arrêt de livraison, en cases (une case = 500 m). Un détour de la voie ne rapporte rien de plus.
- **Délai** : compté du chargement à bord jusqu'à la livraison. 100 % jusqu'au premier seuil, puis baisse régulière jusqu'à 25 % au second. L'attente sur le quai ne compte pas ; l'attente à bord d'un train qui « attend le plein » compte.
- **Tarif d'époque** : voyageurs et courrier ×1,25 en 1920, en baisse régulière jusqu'à ×1 en 1950. Fret ×1,3 en 1920, ×1,1 en 1950, ×0,9 en 1980, ×0,7 en 2000.
- S'y ajoutent vos tarifs (Finances › Tarifs dès le rang 4, et la fiche de chaque ligne), le cours de la marchandise au lieu de livraison (dès le rang 5) et vos atouts.

MARCHANDISE	TAUX	SEUILS (JOURS)	WAGON OU CAMION	MARCHANDISE	TAUX	SEUILS (JOURS)	WAGON OU CAMION
Voyageurs	2,4	12 – 70	voiture, autobus	Marchandises	4,2	20 – 100	couvert, bâché
Courrier	3,4	10 – 50	fourgon postal	Biens divers	4,6	25 – 120	couvert, bâché
Céréales	2,6	30 – 140	tombereau, benne	Nourriture	3,8	14 – 70	couvert, bâché
Betteraves	2,2	20 – 90	tombereau, benne	Farine	3,0	25 – 120	couvert, bâché
Charbon, minerai de fer	2,6	40 – 160	tombereau, benne	Boissons	3,6	30 – 140	couvert, bâché
Calcaire	1,8	40 – 200	tombereau, benne	Ciment	2,8	30 – 160	couvert, bâché
Sable	1,6	40 – 200	tombereau, benne	Verre	3,4	25 – 140	couvert, bâché
Bois	2,4	40 – 160	plat, plateau	Pétrole	2,6	40 – 160	citerne
Planches	3,2	30 – 140	plat, plateau	Carburant	3,6	25 – 110	citerne
Acier	3,4	30 – 140	plat, plateau	Bétail	3,4	6 – 30	wagon à bestiaux, bétaillère

Deux exemples en 1920. Un voyageur sur 30 cases (15 km) : 2,4 × 30 × 1,25 = 90 F ; le même en ville, sur 8 cases : 24 F. Une tonne de céréales sur 24 cases : 2,6 × 24 × 1,3 = 81 F, soit 9 700 F pour un train de six tombereaux pleins. Le lait (2 à 6 jours), le poisson (3 à 12) et les fruits (8 à 35) sont périssables : gardez-les pour des trajets courts et fréquents.

Ce qu'il faut en retenir. La distance paie, la lenteur coûte, et le fret de 1920 est surpayé de 30 % : c'est le moment de poser des voies de fret. En 1980, le même wagon rapporte un tiers de moins qu'en 1920, hors inflation ; en 2000, près de la moitié. Avec « Attendre le plein », taillez le train pour qu'il se remplisse avant le premier seuil.

8 Construire : les prix

VOIES ET ROUTES	PRIX LA CASE	ENTRETIEN PAR AN
Voie ferrée	2 000 à 3 000 F	60 F
Voie ferrée sur l'eau	14 000 F	400 F
Route	450 à 1 000 F	25 F
Voie de tramway	2 600 F	90 F
Caténaire (1925)	900 F	30 F
Voie rapide 200 km/h (1955)	1 200 F	90 F
Grande vitesse 320 km/h (1981)	4 000 F	150 F
Route goudronnée (1935)	400 F	—
Route à 2 × 2 voies (1965)	2 500 F	—
Rocade (1985)	4 000 F	—
Pont, sur un passage à niveau (1960)	25 000 F	—

ARRÊTS ET DÉPÔTS	PRIX	RAYON	ENTRETIEN PAR AN
Arrêt de bus	2 500 F	3	300 F
Arrêt de tram	3 500 F	3	350 F
Quai de chargement	4 000 F	3	400 F
Gare	18 000 F	4	1 200 F
Port	30 000 F	4	2 000 F
Aérodrome, 4 × 2 cases	45 000 F	5	3 000 F
Aéroport, 6 × 3 cases	220 000 F	7	12 000 F
Garage routier, 3 × 3 cases	24 000 F	—	6 000 F
Dépôt ferroviaire, 4 × 3 cases	48 000 F	—	12 000 F
Remise de tramway, 2 × 2 cases	14 400 F	—	3 600 F

- **Voies et routes** : 1 600 F la case de voie à plat et 600 F la case de route, plus la pente, la forêt (+500 F et +350 F) et la roche (×2,2). Croiser une route coûte 2 500 F de plus à la voie. Le prix exact s'affiche pendant que vous glissez la souris ; la touche Maj propose l'autre tracé. Un virage de plus de 45° arrête les trains.
- **Arrêts** : le rayon de desserte est en cases. Gares et arrêts se posent sur une portion droite.
- **Dépôts** : hors des centres-villes, sauf la remise de tramway (une seule case, 3 600 F, quand la place manque). Un garage abrite vingt véhicules, un dépôt douze trains, une remise huit motrices ; l'agrandissement (20 000 F) ajoute moitié plus de places par niveau. Un atelier révise six véhicules à la fois : au-delà, les révisions durent deux fois plus longtemps.

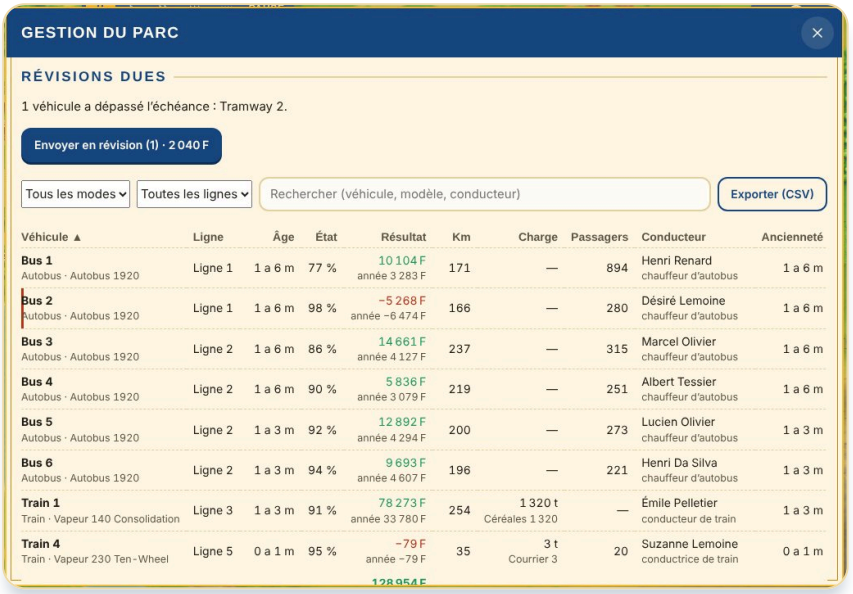
9 L'argent

DIFFICULTÉ	TRÉSORERIE	EMPRUNT MAXIMAL	INFLATION	PANNES
Facile	640 000 F	1 600 000 F	0,96 % par an	×0,6
Normal	400 000 F	1 000 000 F	1,2 % par an	×1
Difficile	240 000 F	600 000 F	1,5 % par an	×1,5

- **Emprunt** : par tranches de 50 000 F dans Finances. Le plafond est le montant du tableau, ou 80 % de la valeur de la compagnie (parc et infrastructures) si elle est plus élevée.
- **Intérêts** : le moteur prélève chaque mois 5 % par an du capital dû, à toutes les époques. Le « taux » affiché dans Finances suit l'époque (5,2 % en 1921, jusqu'à 15 % en 1981), mais il ne s'applique qu'aux compagnies rivales. Le capital ne se rembourse qu'à votre initiative.
- **Trésorerie négative** : mise en demeure de la banque au bout de six mois, faillite au bout de douze.
- **Inflation** : elle s'applique aux prix, aux salaires et aux recettes. Seul le tarif d'époque de la section 7 change vraiment le rapport entre recettes et coûts.

10 Le matériel de 1920

MODÈLE	CAPACITÉ	VITESSE	PRIX	EXPLOITATION PAR AN
Autobus 1920	24 voyageurs	30 km/h	12 000 F	1 625 F
Camionnette 1920	6 t : courrier, nourriture, marchandises, biens divers	35 km/h	6 500 F	875 F
Camions benne, bâché, plateau, citerne 1920	7 t	30 km/h	9 500 F	1 000 F
Vapeur 040 de manœuvre	5 wagons	30 km/h	24 000 F	3 430 F
Vapeur 030 T	4 wagons	45 km/h	30 000 F	4 410 F
Vapeur 140 Consolidation	9 wagons : la locomotive du fret	55 km/h	55 000 F	7 350 F
Vapeur 230 Ten-Wheel	6 wagons : la locomotive des voyageurs	80 km/h	62 000 F	7 840 F
Voiture voyageurs, fourgon postal	40 voyageurs, 30 sacs	—	6 000 F	375 F
Wagons tombereau et plat	20 t	—	4 000 F	300 F
Wagon couvert	16 t	—	4 500 F	300 F
Wagon-citerne, wagon à bestiaux	20 t, 14 têtes	—	5 000 F	325 F
Motrice à perche (tramway)	40 voyageurs	28 km/h	30 000 F	1 350 F
Vapeur à passagers, bateau à aubes	120 et 90 voyageurs	22 et 14 km/h	70 000 F, 48 000 F	8 750 F, 5 625 F
Caboteur à vapeur, remorqueur et chalands	160 t et 120 t	18 et 11 km/h	65 000 F, 36 000 F	8 125 F, 4 000 F
Biplan de ligne, biplan postal	10 voyageurs, 10 sacs	150 et 160 km/h	52 000 F, 38 000 F	13 750 F, 10 000 F



Le menu Parc (rang 3) : âge, état, résultat sur la vie et sur l'année, kilomètres, charge et conducteur de chaque véhicule. C'est là que se décident les ventes.

CE QU'UN VÉHICULE COÛTE CHAQUE ANNÉE

Le train de fret type (Vapeur 140 et six tombereaux) coûte 79 000 F, emporte 120 t et consomme 9 150 F par an. À cela s'ajoutent :

- **Le conducteur**, chaque mois : environ 200 F pour un autobus ou un tramway, 210 F pour un camion, 300 F pour un train, 380 F pour un bateau, 600 F pour un avion.
- **La révision**, tous les douze mois par défaut (réglable dans Parc : 3, 6, 12, 24 mois ou jamais) : 3 % du prix du véhicule, jusqu'à 9 % s'il est en mauvais état. Un moteur cassé coûte 25 %.
- **L'âge** : passé dix ans, l'exploitation augmente de 7 % par an, jusqu'à ×2,2 à vingt-sept ans.
- **Le siège**, chaque mois : 600 F + 30 F par véhicule + 2 F × véhicules^2. Dix véhicules : 1 100 F. Trente : 3 300 F. Cent : 23 600 F. À cinquante véhicules, le suivant ajoute déjà 230 F par mois.

11 Une ouverture en 1920, en carrière

ÉTAPE	CE QU'ON CONSTRUIT	DÉPENSE	CE QU'ON Y GAGNE
1. Ligne d'autobus en ville	Deux arrêts, un garage, deux autobus	53 000 F	Prime de 10 000 F ; 8 000 à 10 000 F de recettes par autobus et par an, pour environ 5 500 F de frais
2. Autocar vers la ville voisine	Un arrêt, deux autobus, puis un troisième ou un quatrième quand la file s'allonge	26 500 F, puis 12 000 F par autobus	Prime de 12 000 F ; deuxième ville, épreuve du rang 2 ; billets à 90 F
3. Premier train de fret (rang 2)	Voie, deux gares, un dépôt, Vapeur 140 et six wagons, règle « Attendre le plein »	200 000 à 250 000 F	Prime de 15 000 F ; 90 000 à 150 000 F de recettes par an ; épreuve du rang 3 ; médaille de la première livraison (200 points) et grande première du rail (100 points)
4. Tramway (rang 3)	Voie dans la rue, deux arrêts, une remise, deux motrices	107 000 F	Prime de 15 000 F ; rentable vers 3 000 habitants, mais la ville grandit plus vite autour des arrêts
5. Troisième et quatrième villes	Un arrêt et deux autobus par ville	26 500 F par ville	120 points de renommée par ville ; épreuve du rang 4
6. Deuxième chaîne de fret	De l'usine à la ville : nourriture, planches ou marchandises	variable	Épreuve du rang 5 (150 000 F de recettes en un an) ; la ville grandit

En difficulté normale, l'étape 3 engloutit plus de la moitié de la trésorerie de départ : empruntez pour garder de quoi renforcer vos lignes. À 5 % par an, 150 000 F de dette coûtent 625 F par mois, bien moins que ce que rapporte le train. Le premier chemin de fer de voyageurs, dernière étape des Premiers pas, vient avec un appel à projets de l'État : signez-le dans Objectifs avant de poser la voie. Ses conditions tenues, il vaut 250 points de renommée en plus de la subvention.

12 Diagnostic

SYMPTÔME	CAUSE PROBABLE ET REMÈDE
Ligne d'autobus déficitaire en ville	Trajet trop court (24 F le billet) ou trop de véhicules. Retirez un autobus quand le menu Lignes signale un remplissage faible, ou prolongez la ligne vers une autre ville.
Deux lignes entre les mêmes arrêts, l'une roule à vide	Les voyageurs ne se partagent pas : ils prennent la plus rapide. Donnez un autre terminus à la seconde.
Le train de fret ne part pas	« Attendre le plein » avec trop de wagons pour la production. Retirez des wagons ou passez à « Attendre la moitié ». Vérifiez que la zone de la gare couvre l'industrie.
La recette par tonne baisse	Délai dépassé (trajet trop long, ou train qui attend son plein trop longtemps), cours saturé (dès le rang 5 : livrez ailleurs) ou tarif d'époque en baisse.
« Aucun dépôt… », « Aucun garage… » à l'achat	Le dépôt doit être relié au premier arrêt de la ligne : par la route, par la voie, ou par une voie électrifiée pour une rame électrique.
La trésorerie fond sans que vous construisiez	Le siège croît avec le carré du parc ; ajoutez les salaires et l'entretien des dépôts. Vendez les véhicules en perte (Parc) avant d'en acheter.
Renommée suffisante, rang qui n'arrive pas	Il manque l'épreuve. Le jeu l'annonce une fois dans les actualités ; le panneau Carrière la rappelle.
Rang obtenu, outil toujours absent	L'outil attend son époque, ou les bateaux et les avions ont été décochés à la création de la partie.
Une étape des Premiers pas reste en attente	Elle demande un rang, ou une trésorerie proche de son coût. Elle s'ouvre d'elle-même ; « Passer » la saute sans prime.

13 Tous les raccourcis

TOUCHE	ACTION	TOUCHE	ACTION	TOUCHE	ACTION
I	Inspecter	M N	Tramway, arrêt de tram	L F	Lignes, Finances
R B	Route, arrêt de bus	E T P	Aérodrome, aéroport, port	Z U	Parc, Personnel
Q A	Quai de chargement, garage	W Y	Voie : classe, Route : classe	O K	Objectifs, Concurrence
V G D	Voie ferrée, gare, dépôt	J S	Pont, Terrain	H	Aide
C	Électrifier	X	Démolir (glisser une zone)	Espace	Pause
1 2 3 4	Vitesse ×1, ×2, ×4, ×8	+ −	Zoom	Flèches	Déplacer la carte
Ctrl + Z	Annuler la dernière construction (remboursée)	Maj	Autre tracé pendant le glisser	Échap	Annuler, lâcher l'outil, fermer

À la vitesse ×1, une seconde vaut un jour. Un raccourci d'outil ne répond que si la facette de l'outil est ouverte.

THE LOGISTIC MAZE · V48 « PLEIN SOLEIL »