

# Enchères de bâtiments

Traduit par : SOMERSON / Everyone

Maintenu par : Peupeu Industries

---

Dans le monde dynamique et rapide des affaires, la capacité à pivoter et à rechercher de nouvelles opportunités est essentielle pour réussir. Plus l'entreprise est grande, plus il est difficile et coûteux de procéder à des changements importants. Les ventes aux **enchères de bâtiments** permettent aux entreprises d'expérimenter ou de changer de secteur plus facilement.

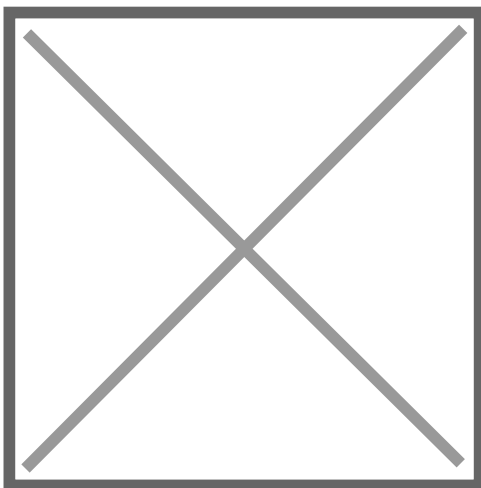
---

## Conditions requises

- Débloqué au niveau 20 du joueur (Société à responsabilité limitée)
  - Le(s) bâtiment(s) doit(vent) être de niveau 5 et/ou avoir une abondance de 95%+.
- 

## Envoi de bâtiments aux enchères

- Le vendeur envoie un bâtiment aux enchères à partir du menu Bâtiment.
  - Sélectionnez «ENVOYER AUX ENCHÈRES»
  - Le bâtiment doit être inactif pour être envoyé aux enchères.
- 



---

Une fois le bâtiment envoyé à la vente aux enchères, l'emplacement de construction sera vide.

Le bâtiment ne peut plus être contrôlé (production, vente au détail, déclassement, mise au rebut, ajout de robots).

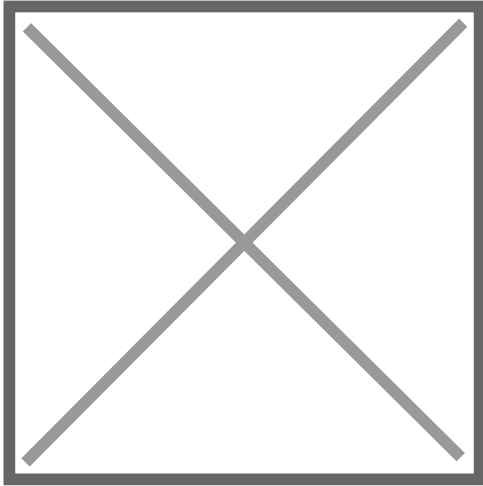
Le bâtiment ne compte plus dans les frais généraux de l'administration.

Une fois que le bâtiment est mis aux enchères, la décision est définitive et ne peut plus être annulée.

---

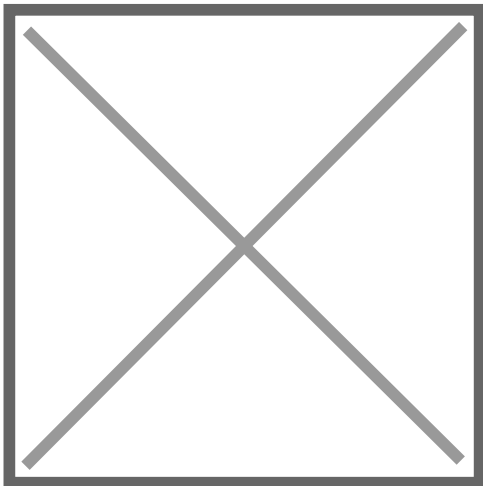
## **Vente aux enchères de bâtiments**

---



Les ventes aux enchères de bâtiments sont accessibles en sélectionnant l'échange, puis en sélectionnant le marteau.

---



## **Enchères**

- Les ventes aux enchères de bâtiments sont spécifiques à chaque royaume.
- Les enchères sont des enchères scellées au premier prix.
- L'offre la plus élevée l'emporte
- Les offres sont cachées.
- Les enchères durent 24 heures.
- L'enchère minimale correspond à la valeur à la casse du bâtiment (voir l'encyclopédie).
- Des frais de 20% sont déduits de l'offre gagnante à la fin de la vente aux enchères.

---

## Acheteur

- Les acheteurs peuvent enchérir sur un nombre illimité de bâtiments.
- Les offres sont résolues à la fin de la vente aux enchères. Les offres peuvent être retirées à tout moment de la vente aux enchères.
- Les offres sont disqualifiées s'il n'y a pas assez d'argent à la fin de la vente aux enchères.
- Toutes les informations seront fournies sur chaque bâtiment mis aux enchères. (Niveau, type, classement, style d'assise, abondance, robots et enchère minimale).
- Les acheteurs peuvent acheter des informations sur les enchères similaires passées pour 10 Sim Boosts. L'achat dure 24 heures et s'applique à chaque type de bâtiment (l'achat d'enchères similaires pour les restaurants vous permet d'obtenir les informations concernant les enchères récentes sur les restaurants).

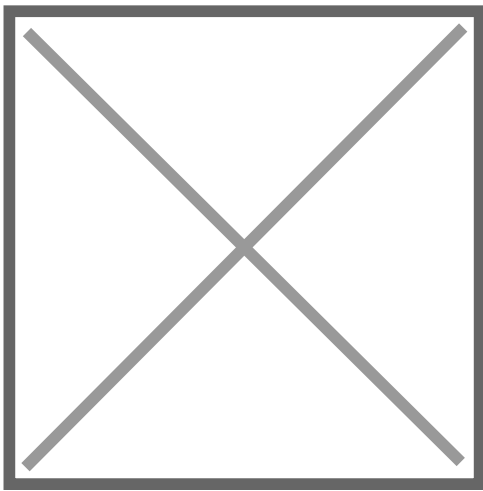
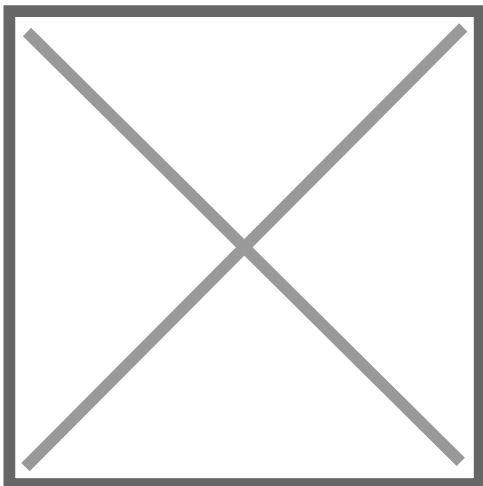
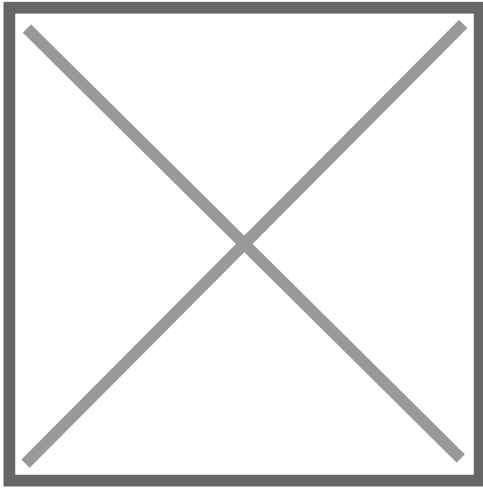


Image ci-dessus : Informations affichées sur le restaurant, y compris « Votre offre ».

---

Image ci-dessous : Informations sur les mines avec l'abondance (voir la ventilation de l'abondance ci-dessous).





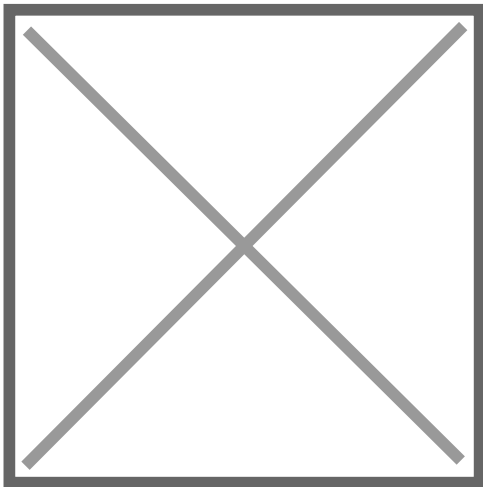
---

Image ci-dessus : Vue des enchères sur les bâtiments montrant quels bâtiments ont des offres dans la boîte verte.

---

Image ci-dessous : enchères similaires affichées qui durent 24 heures après l'achat de 10 boosts Sim. Les chiffres nombre/nombre (6/8, 1/1) sont des offres valides/toutes les offres. Si le premier nombre est inférieur au deuxième nombre ; c'est une enchère invalide. Les offres invalides sont des offres disqualifiées (pas assez d'argent à la fin de l'enchère)

---



---

Une loupe apparaîtra sur les bâtiments lorsque des enchères similaires sont encore disponibles.

Le ruban jaune indique une vente aux enchères promue (Sim Boosts). Les enchères sponsorisées apparaissent en haut des enchères.

---

**Abondance**

<i>Abondance</i>	<i>Gamme</i>	<i>Catégorie</i>
100%	100%	Parfait
98%+	98 à 99%	Exceptionnel
95%+	95 à 97%	Très bien
91%+	91 à 94%	Bien
86%+	86 à 90%	Utilisable
80%+	80 à 85%	Pauvre
Poubelle	0 à 79%	Poubelle

---

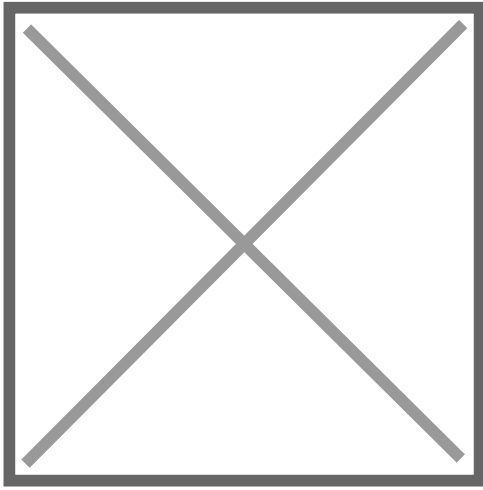
## **Fin de l'enchère**

- À la fin d'une enchère, il y a une confirmation en attente pour déterminer les résultats de l'enchère.
- L'assistant personnel informera les entreprises (acheteur, vendeur) des résultats de la vente aux enchères (gagnée, perdue, disqualifiée).
- Pas d'enchérisseur ; le bâtiment est acheté par le PNJ. L'enchère minimum moins les 20% de frais est donnée au vendeur.
- Le bâtiment gagné est placé dans la file d'attente de repositionnement (à placer par le joueur). La file d'attente de repositionnement est composée de 35 emplacements ; aucun contrôle n'est possible sur ces bâtiments et ils sont comptabilisés dans les frais administratifs.
- Lorsque le bâtiment est placé, il apparaît comme étant en cours de mise en service. Le temps requis est le niveau multiplié par le temps de construction de base. (par exemple, une usine de niveau 10 prendra 30 heures). Les bâtiments équipés de robots ne sont pas pris en compte dans le temps de mise en service.

---

Image ci-dessous : Une mine de niveau 7, mise en service.

---

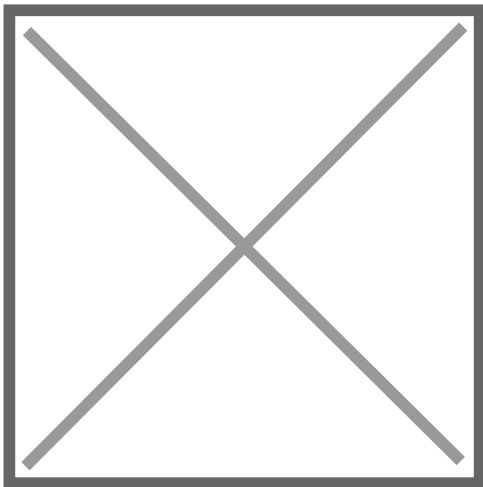


---

### Utilisation du filtre

La vente aux enchères peut être filtrée de plusieurs façons.

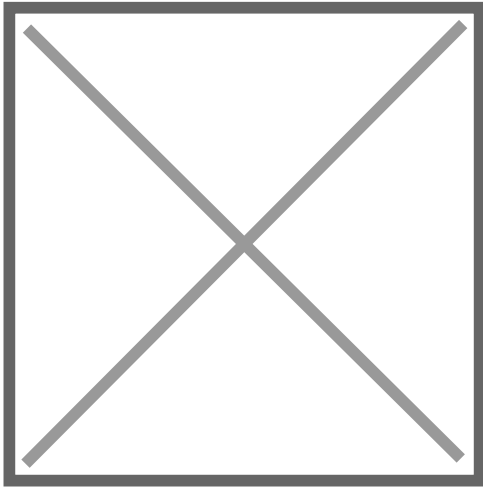
- Filtre sur le temps restant (par défaut).
- Filtre par bâtiment.
- Filtre par niveau.
- Filtre par abondance.



---

Si un filtre est sélectionné, il peut être supprimé en sélectionnant « Reset Filter » (réinitialiser le filtre)

---



---

Notes :

- Les joueurs peuvent obtenir les succès “architecte” grâce aux ventes aux enchères de bâtiments.
- Le bonus bancaire ne sera pas disponible tant que le bâtiment n'aura pas été mis en service (placé).
- L'abondance **ne se dégrade pas** lorsque la carrière, la mine ou la plate-forme pétrolière est mise aux enchères.
- L'abondance **se dégrade** dans la file d'attente de repositionnement.

---

Revision #1

Created 25 July 2025 15:39:57 by The Center

Updated 25 July 2025 15:40:23 by The Center