



INTRODUCTION

Entrez dans la peau d'Alexander Graham Bell, Karl Benz, les frères Wright et d'autres inventeurs célèbres de la révolution industrielle et revivez cette époque. La caisse enregistreuse, la machine à coudre, le machine à écrire, le téléphone, le tourne-disque, l'appareil photo, la voiture, le train à vapeur et l'avion sont encore à inventer dans Era of Inventions et vous pourrez les réaliser, les commercialiser et les breveter. En réalité, ces inventions sont faites au cours de la seconde moitié du 19ème siècle et au début du 20e siècle dans un certain ordre. Dans Era of Inventions cependant l'ordre de ces créations ne sera pas forcément respecté. Réalisez un maximum d'inventions et investissez dans leur développement mais n'oubliez pas de les protéger par des brevets afin de vous prémunir contre l'industrie de la contrefaçon.

Le but de Era of Inventions est d'obtenir le plus d'influence sur la révolution industrielle. Les points d'influence sont acquis au cours du jeu en faisant des inventions, en déposant des brevets et en produisant ces inventions.

Cartes « invention »



Ci-dessus: quelques exemples de carte invention : (De gauche à droite), une invention originale, une invention de départ (Avec un «S» dans les coins) et une contrefaçon (avec un point d'interrogation sur les cubes et dans les coins).



A droite: le dos d'une carte.

Les cartes « usine »



dessus: carte usine avec leur dos.
dessous: carte usine de départ avec leur dos dans les 5 couleurs de joueur.

Contenu:

- 15 disques « action » à la couleur des joueurs (3 par couleur de joueur);
- 20 disques noirs « action bonus »;
- 75 marqueurs invention (15 par couleur du joueur);
- 5 marqueurs de brevet (1 par couleur du joueur);
- 5 pions joueur (1 par couleur du joueur);
- 27 cartes « invention »;
- 12 cartes « invention » de départ;
- 29 cartes « usine »;
- 40 pièces d'or;
- 20 cubes « outil » (blanc), 20 cubes « technique » (violet) et 20 cubes métal (gris); 15 petits de valeur 1 et 5 grands de valeur 3
- 22 cubes charbon (noir) et 22 cubes bois (naturel) 15 petits de valeur 1 et 7 grands de valeur 3;
- 20 points de développement (octogone bleu, 15 petits de valeur 1 et 5 grands de valeur 3).
- 1 (moyen) pion noir « tour de jeu »
- 1 (grande) pion noir « premier joueur »;
- Le plateau de jeu et les règles du jeu



PREPARATION DU JEU

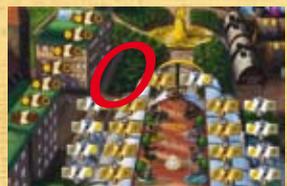
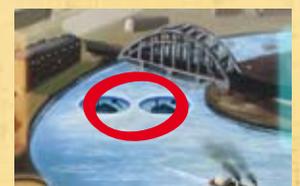
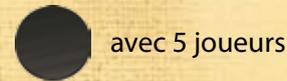
1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table;
2. Chaque joueur reçoit les disques d'action de sa couleur. A 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 2 disques action, à 3 joueurs, chaque joueur reçoit 3 disques action;
3. Chaque joueur reçoit: 2 pièces d'or, 1 cube bois, 1 cube métal, 1 cube technique, 1 cube outil, 3 cubes charbon et 1 point de développement;
4. Chaque joueur reçoit : 3 disques noirs « action bonus » (dans une partie à 3 joueurs), 5 disques (dans une partie à 4 joueur) ou 1 disque (pour une partie à 5 joueurs);
5. Chaque joueur reçoit 15 marqueurs invention de sa couleur. Ces marqueurs invention sont placés dans la réserve personnelle des joueurs;
6. Chaque joueur reçoit 1 marqueur de brevet et le place sous la piste des brevet;
7. Chaque joueur reçoit la carte de l'usine de sa couleur. Cette usine produit 1 bois;



Chaque joueur reçoit:



+



Les six zones d'action sur lesquelles les joueurs posent leurs jetons action.

8. Mélanger les cartes usine et mettre 5 cartes face visible aux emplacements prévus du plateau de jeu. Placez les cartes de gauche à droite en plaçant la première carte sur l'emplacement le plus à gauche. Les cartes restantes sont mises en pile à côté du plateau de jeu face cachée;
9. Mélanger les 12 cartes « inventions » de départ et mettre 7 cartes face visible aux emplacements prévus du plateau de jeu. Placer d'abord les 3 cartes de la ligne inférieure de droite à gauche puis les 4 cartes de la ligne supérieure de gauche à droite (comme indiqué par les flèches sur le schéma). Les cartes restantes sont mises en pile à côté de la plateau de jeu face cachée;
10. Trier les 27 cartes invention. En faire une pile et placer la face visible à côté du plateau de jeu;
11. Mettez 3 cubes charbon sur chacun des maisons de stockage de charbon et 2 cubes ressource sur chacun des navires et les maisons de stockage restants, en respectant le type indiqué sur les navires et les maisons;
12. Le pion noir tour jeu est mis sur la case 1 de la piste compte tour;
13. Placer les pions joueurs sur la case zéro (la case de départ) de la piste d'influence;
14. Déterminer un premier joueur, donner à ce joueur le pion noir « premier joueur ».

LE JEU

Un tour se compose de deux parties:

- Les joueurs placent leurs disques d'action;
- Les actions sont réalisées successivement.

PLACER LE DISQUE D'ACTION.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un de ses disques sur une des 6 zones d'action. Lorsque tous les joueurs ont mis leur premier disque, le premier joueur commence le second tour de pose. Note: Pour un jeu à trois joueurs chaque joueur disposant de 3 pions « action » il y aura un 3eme tour de pose.

Lorsque vous placez un disque d'action, les règles suivantes doivent être respectées:

1. Il ne peut y avoir plus de deux disques action par zone d'action.
2. Un joueur ne peut placer qu'un seul de ses disques action par zone d'action.

EXECUTION DES ACTIONS

Le premier joueur est le premier à effectuer son action. Il choisit un de ses disques d'action et effectue l'action associée. Il a le libre choix entre ses disques d'action, il n'est pas obligé d'effectuer l'action du disque qu'il avait placé lors du premier tour de pose.

Après que le premier joueur a effectué son action, il enlève son disque action du plateau de jeu et le replace dans son stock personnel. Les autres joueurs effectuent (dans le sens horaire) une action en respectant les mêmes règles. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur première action, la deuxième action, et peut-être la troisième action (3 joueurs), doit être effectuée de la même façon.

Lorsque tous les joueurs ont fait leurs actions c'est la fin du tour. On prépare alors le nouveau tour (voir plus loin dans ces règles : Les préparatifs pour un nouveau tour de jeu).

Il faut noter que les joueurs ne sont pas tenus d'effectuer leur action. Ils peuvent gratuitement retirer leurs disques actions.

Le jeu dispose de 6 actions différentes successivement expliquées ci-dessous.

ACTION « CONSTRUCTION D'USINES »

Cela correspond à la capacité de construire des usines. Les joueurs sont libres de choisir parmi les cartes usine qui sont placées sur le plateau de jeu. Au bas de chaque carte « usine » le coût (en cubes de bois, et éventuellement en cubes de charbon) nécessaire à la construction de l'usine est indiqué. En haut de la carte, les productions de l'usine sont indiqués. Un joueur reçoit ces productions quand il utilise l'action « production des usines » (voir ci-dessous).

Les joueurs peuvent construire 3 usines par tour s'ils peuvent les payer.

Un tour se compose de deux parties:

- Les joueurs placent leurs disques d'action ;
- Les actions sont effectuées successivement.

En commençant par le premier joueur, Les joueurs placent un disque d'action sur l'une des six zones d'action.



Gauche: règle 1 et droite: règle 2

En commençant par le premier joueur, les joueurs choisissent un des disques action qu'ils viennent de placer et effectuent l'action correspondante.



Acheter un maximum de 3 cartes usine contre le coût indiqué au bas de chaque carte



Gains

Coût de construction

Note : à la construction de l'usine le joueur gagne immédiatement 1 point d'influence.



le fonctionnement de la carte en usine.

ACTION « PRODUCTION DES USINES »

En choisissant cette action le joueur reçoit les cubes ressource, les pièces d'or ou les points de développement indiqués par ses cartes « usine ». Les usines des autres joueurs ne produisent pas. En haut des cartes « usine », la production de l'usine est indiquée. Les ressources sont prises de la pioche générale et sont mises dans la réserve personnelle du joueur.

ACTION « ACHAT DE MATIERE PREMIERE »

Cette action donne aux joueurs la possibilité d'acheter pour 1, 2 ou 3 pièces d'or les cubes de ressource de 1, 2 ou 3 navires et/ou des maisons de stockage. Les pièces d'or seront mis dans la réserve général. Les cubes de ressource achetés du (des) navire(s) ou de la (des) maison(s) de stockage sont placés dans la réserve personnelle du joueur. Un joueur n'est pas autorisé à acheter plus de trois produits à un prix de 3 pièces d'or.

ACTION « FAIRE DES INVENTIONS »

Cette action donne la possibilité de faire des inventions. Le joueur qui a mis son disque d'action sur cette action choisit une ou plus cartes « invention » disponible sur le plateau. Un joueur ne peut pas faire plus de 3 inventions en une seule action.

Il paie les coûts précis indiqués par la carte, en nombre de cube ressources qu'il place dans la réserve général. Ces coûts sont représentés au bas des cartes « invention ». Certaines cartes montrent un point d'interrogation. Pour l'explication de ces cartes, se référer à l'explication de l'action « développer des inventions ou déposer des brevets ».

Le haut de la carte « invention » montre le résultat (qui peut être des pièces d'or, des points de développement ou de points d'influence). Si le résultat se compose de pièces d'or ou des points de développement, ceux-ci sont pris de la réserve générale et mis dans la réserve personnelle du joueur. S'il y a des points d'influence, le joueur avance son pion sur la piste « point d'influence ».

Note: une invention ne peut être prise que si le joueur ne peut pas payer les ressources nécessaires indiqués sur la carte invention.

Important: les cartes invention choisies peuvent donner des pièces d'or ou de points d'influence aux développeurs (voir l'action: développer des inventions)

Après avoir effectué cette action, les cartes invention choisies seront retirées du plateau et placées sur la pile de défausse. Si un autre joueur a placé son disque d'action sur cette action il ne pourra plus choisir ces cartes invention.

Cubes de ressource:



Toutes les usines construites produisent les ressources indiquées au haut de chaque carte usine.



Acheter pour 1, 2 ou 3 pièces d'or 1, 2 ou 3 cubes ressource.



Acheter un maximum de 3 cartes invention pour le coût indiqué au bas de chaque carte. Le gain est affiché en haut des cartes.

Placer les cartes invention achetées sur la pile de défausse face visible.



gains

coût de construction

ACTION « MARCHE DES CHANGES »

Ce champ d'action indique deux possibilités:

- (a) Recevoir un point de développement ou
- (b) faire jusqu'à un maximum de 5 échanges.

Ad (a). Le joueur qui a placé son disque d'action sur cette action peut prendre un point de développement de la réserve général et le mettre dans sa réserve personnelle. L'action est ensuite achevée.

Ad (b). Le joueur qui a placé son disque d'action sur cette action a la possibilité de choisir une action au marché des changes. Sur le plateau, trois possibilités d'échange apparaissent. Elles vont maintenant être examinées. La colonne:

du haut : permet d'échanger deux pièces d'or contre un point de développement et vice versa;

du milieu : permet d'échanger deux pièces d'or ou un point de développement contre un points d'influence;

du bas: permet SOIT d'échanger 2 cubes ressource et/ou deux pièces d'or contre 1 cube d'une (autre) ressource ou 1 pièce d'or. Remarque: les points de développement ne peuvent être échangés.

SOIT l'achat pour deux pièces d'or d'un disque bonus noir (le fonctionnement de ces disques est expliqué plus loin).

Un joueur ne peut effectuer plus de 5 échanges sur le marché des changes, avec un maximum de 3 échanges par case. Au prochain tour, le joueur peut mettre son disque d'action à nouveau sur cette action et effectuer le même nombre d'échanges.

Remarque: un joueur peut effectuer moins de 5 échanges s'il le souhaite.

Un exemple:

Orange a utilisé 3 fois (c'est la limite pour une case) la case du haut afin d'échanger 2 pièces d'or pour un point de développement. Puis Orange échange dans la case du bas deux cubes de métal pour un cube outil. Enfin, il utilise la colonne du bas à nouveau pour échanger 2 cubes de charbon pour un cube de bois. Orange a maintenant atteint la limite de 5 échanges et ne peut plus faire d'échange. Il n'a pas effectué plus de 3 échanges par case.

ACTION « DEVELOPPER DES INVENTIONS OU DEPOSER DES BREVETS »

Cette action permet de mettre au point des inventions ou de déposer des brevets. Les joueurs doivent choisir entre ces deux actions, développer des inventions ou enregistrer des brevets et ne peuvent faire les deux à la fois. Pour les inventions en développement les joueurs utilisent leurs points de développement alors que pour déposer des brevets ils utilisent des pièces d'or. On explique maintenant ces 2 actions.

Développer des inventions

Les joueurs ont la possibilité de développer 9 inventions disposées sur le plateau. Toutes les inventions existent en 2 exemplaires, il y a une case or en une case argent. La case or indique que l'invention est nouvelle. La case argent symbolise la technique (encore) en développement de l'invention qui a (donc) déjà été faite.



Deux possibilités:

(a) prendre 1 point de développement, ou

(b) réaliser jusqu'à 5 échanges au marché des changes, voir les cases.

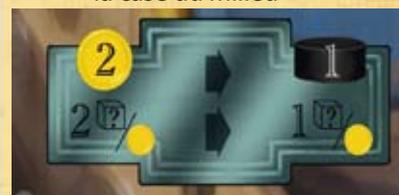
Note: maximum 3 échanges par case !



la case du haut



la case du milieu



la case du bas



Deux possibilités :

- (a) développer des inventions

Dans la case or ainsi que dans la case argent il est indiqué en bleu le nombre de points de développement que le joueur doit dépenser. Juste sous le symbole bleu sur le côté gauche, il est indiqué les points d'influence que le joueur reçoit quand il développe cette invention et qu'il l'apporte sur le marché. Le nombre sur la droite indique les points d'influence ou le nombre de pièces d'or que le joueur reçoit quand un autre joueur prend une carte de cette invention (voir l'action: faire des inventions).

Les joueurs qui ont placé leur disque d'action sur cette action, peuvent choisir librement les inventions. Il n'est pas nécessaire de commencer par les inventions «moins chers». Le joueur doit payer le nombre de points de développement indiqués par la case sur laquelle il pose un de ses marqueurs d'invention. S'il n'a pas le nombre suffisant de points de développement pour une invention le joueur ne peut pas choisir cette invention.

Les joueurs doivent choisir d'abord des inventions d'origine (case or). Ce n'est que lorsque une invention originale a été sélectionnée, que son développement technique (case argent) peut être choisi. Le même joueur peut à la fois choisir l'invention originale et son développement technique.

Si un joueur fait une invention spécifique, il place un marqueur d'invention sur la case de l'invention qui est liée à l'image de l'invention (juste sous le symbole bleu sur le côté gauche). Ensuite, il paie le nombre de points de développement qui est indiqué. Ces points de développement vont à la réserve générale.

Note: Un joueur ne peut investir plus de 7 points de développement en une action !

Note: Si un joueur prend une carte de sa propre invention, il ne reçoit que les bénéfices de la partie supérieure de la carte (voir action: faire des inventions) et non pas les points d'influence ou le nombre de pièces d'or indiqué sur le plateau pour cette invention.

Après que le joueur ait placé son marqueur d'invention sur une invention originale, il paie le nombre de points de développement indiqué et il avance d'un nombre de cases sur la piste d'influence. Les trois cartes invention correspondantes sont prises de la pioche visible des inventions et sont placées à côté du plateau de jeu près de la pioche des cartes invention et de la défausse. Ces nouvelles cartes, à la fin du tour, seront mélangées à la pioche et pourront être choisies lors du prochain tour (voir ci-dessous).

Note: s'il s'agit d'un développement et non d'une invention originale aucune nouvelle carte ne rentrera en jeu.

Par exemple:

Jaune a un point de développement, il joue sur la machine à coudre. Il place son marqueur d'invention sur la case de l'invention principale, met un cube de développement dans la réserve générale et avance son pion de deux cases sur la piste d'influence. Il prend les trois cartes « machine à coudre » de la pile des cartes invention face visible et les met près de la pioche face cachée des cartes invention et de la pile de défausse des cartes invention à côté du plateau de jeu. À la fin du tour de jeu, ces trois cartes seront mélangées avec les cartes invention de pioche face cachée.



Invention original

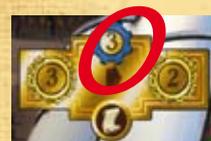


Invention technique



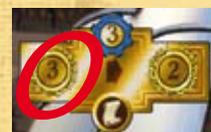
placement d'un marqueur d'invention

Max. 7 x  dépensé en une action



coût

Gains pour le développement d'une invention



Gains pour la production de l'invention par un autre joueur

Les 3 cartes correspondantes sont retirées de la pioche face visible et placées à côté de la pioche face cachée des inventions.

Sur deux des trois cartes invention de chaque invention, au bas des cartes, sont indiquées les ressources (et les pièces d'or) qui doivent être payées lors de l'achat de ces cartes - c'est à dire pour faire ces inventions. Ces cartes sont appelées inventions officielles.

Sur la dernière carte invention un point d'interrogation est affiché en bas. Cela signifie qu'un joueur peut décider quelle ressource il utilise pour faire l'invention. Note: seuls les cubes de métal, cubes technique, cubes outil et la quantité requise de cubes de charbon devraient être utilisés ici. Cette carte est appelée contrefaçon.

Le joueur, qui a fait une invention originale ou un développement technique sur une invention, ne reçoit le nombre de points d'influence et/ou de pièces d'or indiqué sur le plateau que si un autre joueur choisit une carte d'invention officielle. Si un autre joueur joue une carte contrefaçon, le joueur ne reçoit rien.

Note: un joueur ne peut pas choisir de carte contrefaçon sur des inventions qu'il a fait lui-même. Donc, si son marqueur d'invention est sur l'invention originale (case or) ou sur développement technique (case argent), il ne peut pas produire une contrefaçon.

Retour à l'exemple:

C'est le début d'un nouveau tour. Il y a deux cartes de machines à coudre disponibles sur le plateau de jeu. L'une est une invention officielle et l'autre une contrefaçon. Vert a décidé de produire deux cartes de machine à coudre. Il paie le nombre de cubes ressources figurant au bas de ces cartes et reçoit les bénéfices indiqués au-dessus des cartes. Jaune reçoit un point d'influence de la carte officielle, mais rien pour la contrefaçon !

Déposer un brevet

Pour empêcher des joueurs de prendre les bénéfices de produits contrefaits, il y a la possibilité de breveter des inventions par le biais d'un enregistrement. Sur le côté gauche du plateau de jeu il y a une piste de brevet sur laquelle des brevets peuvent être enregistrés. Une fois qu'un brevet est enregistré en payant des pièces d'or, le joueur reçoit des points d'influence immédiatement.

Pour exécuter cette action, il met un marqueur de brevet sur la case prochaine. Il paie le nombre de pièces d'or figurant sur la case. Puis il reçoit les points d'influence liés et les reporte immédiatement sur la piste d'influence.

Chaque joueur est limité à déposer 2 brevets dans son action. Tout au long de la partie, chaque joueur ne peut déposer que 6 brevets au total. Le joueur est obligé de payer le nombre total de pièces d'or pour les différentes cases qu'il prend.

Les cartes inventions avec un point d'interrogation sont appelées contrefaçon.

Produire une contrefaçon ne donne pas de gain au joueur ayant développé l'invention originale ou fait le développement technique.

Le joueur qui fait l'invention originale ou le développement technique ne peut pas produire de contrefaçon de son invention.



Ou (b) enregistrer des brevets



Payer le montant en or : déplacer le marqueur de brevet puis avancer sur la piste d'influence.

jusqu'à 2 brevet par action.
6 enregistrement au total dans une partie.

Par exemple: Marron n'a pas de brevet et veut enregistrer son premier brevet. Il paie une pièce d'or à la réserve générale, place son pion de brevet sur la première case de la piste des brevets. Il gagne immédiatement un point d'influence. Orange a également choisi cette action et n'a pas de brevets non plus. Orange a décidé de déposer immédiatement deux brevets. Il paie 3 (c'est-à-dire 1+2) pièces d'or à la réserve générale, place son pion sur la seconde case de la piste des brevets et avance immédiatement de 2 cases sur la piste d'influence.

Si un joueur a déposé un brevet, il place un de ses marqueurs invention sur la case serrure d'une des inventions qu'il a faite ou développée. Si le joueur a plusieurs inventions, il a le libre choix entre les différentes inventions. Cela peut être une invention originale ou un développement technique. Les inventions des autres joueurs ne peuvent pas être brevetées.

Si un joueur a un brevet sur son invention, il reçoit non seulement des points d'influence et/ou de l'or lorsqu'une invention officielle est produite, mais aussi quand une contrefaçon est produite par un autre joueur. S'il produit lui-même une de ses inventions, il ne reçoit rien. Produire une contrefaçon de ses propres inventions n'est toujours pas autorisé.

Un joueur peut acheter un brevet alors qu'il n'a pas d'invention à breveter. Dans un tel cas, le joueur reçoit en échange de ses pièces d'or les points d'influence inscrits sur la piste des brevets. Il déplace son marqueur de brevet sur la piste de brevet, mais ne peut pas placer un marqueur d'invention. Si le même joueur (plus tard) fait une invention, il ne lui est pas permis de placer un marqueur d'invention sur son invention. Le joueur doit d'abord faire une invention, puis acheter et déposer un nouveau brevet.

Suite de l'exemple:

Marron place son marqueur d'invention sur la case serrure (case or) du téléphone qu'il a inventé. Orange vient d'inventer la machine à écrire. Il place son marqueur d'invention sur la case serrure (case or) de cette invention. Il ne peut pas placer un second marqueur d'invention parce qu'il n'a plus d'inventions. Il n'est pas autorisé à le faire pour ses inventions futures.

Suite de l'exemple:

Ce n'était pas une action perdue pour Orange, parce qu'il a reçu un point d'influence supplémentaire pour l'achat d'un brevet. Pendant la partie, seulement 5 inventions pourront être brevetées par Orange, car il a acheté un brevet avant d'avoir fait l'invention, et donc il n'a pu placer un marqueur d'invention !

ACTION « DISQUE BONUS NOIR »

Avec ce disque d'action une action supplémentaire peut être effectuée par un joueur. En fait, ce n'est pas toute l'action comme avec les disques d'action ordinaire, mais une partie de l'action. Ceci est expliqué ci-après. Il y a une condition lors de l'utilisation d'un disque bonus action: ce disque ne peut être utilisé qu'au moment où le joueur effectue l'action de son disque action ordinaire. On utilise donc un maximum de 2 disques action bonus à chaque tour (avec 3 joueurs 3)!



enregistrement d'une invention originale par le joueur vert.

Les inventions brevetées donnent également une récompense si un autre joueur produit une contrefaçon.

Les jetons d'action bonus noir peuvent immédiatement être utilisés après la pose de son propre jeton d'action.

Max. 2x  par tour à 4/5 joueurs

Max. 3x  par tour à 3 joueurs

Les actions suivantes peuvent être effectuées:

- Produire une invention;
- Produire sur 1 des usines du joueur; c'est à dire qu'une seule des usines produit des ressources;
- Payer une pièce d'or pour acheter les produits de un seul navire ou d'une seule maison de stockage;
- Faire un seul échange sur le marché des changes;
- Faire 1 invention;
- Déposer 1 brevet;
- Acheter 1 usine.

Remarque : pour la mise en œuvre d'une action avec le disque d'action bonus, les coûts habituels doivent être payés.

Si le joueur a utilisé un disque d'action bonus, il remet le disque d'action bonus utilisé dans la réserve général.

Il est possible d'acheter pour 2 pièces d'or un disque d'action bonus sur le marché des changes. Ce disque d'action bonus ne peut être utilisé directement, mais il peut l'être juste après l'utilisation d'un disque action ordinaire sur une des action choisies.

LES AVANTAGES SUR LA PISTE DES POINTS D'INFLUENCE

Sur certaines cases de la piste d'influence il y a un symbole de ressources ou de pièces d'or. Si un joueur reçoit des points d'influence au cours de son action et son pion termine sur un tel terrain, il reçoit tout de suite la ressource (1 cube) ou 1 pièce d'or. Un joueur est autorisé à recevoir plus d'une fois 1 pièce d'or et / ou 1 une ressource au cours de son action.

Un exemple:

Orange met son disque d'action sur l'action « faire des inventions ». Quand il effectue cette action, il décide de faire 2 inventions, à savoir un téléphone et une caisse enregistreuse. Orange produit d'abord le téléphone. Il met 5 ressources (1 cube de métal, 1 cube de technique, 1 cube de l'outil et 2 cubes de charbon) dans la réserve générale et progresse de 3 cases sur la piste d'influence. Son pion termine la case 9 où il y a le symbole d'une pièce d'or: Orange prend immédiatement 1 pièce d'or de la réserve générale. Orange défaisse la carte invention du téléphone sur la pile de défausse à côté du plateau. Puis il produit la caisse enregistreuse. Il met 3 ressources (1 cube de métal, 1 cube de technique et 1 cube de charbon) dans la réserve générale et progresse maintenant de 2 cases sur la piste d'influence. Son pion termine sur la case 11 où il y a le symbole d'un cube de bois: Orange reçoit immédiatement 1 cube de bois. Orange prend la carte invention de la caisse enregistreuse qu'il défaisse sur la pile de défausse. C'est la fin de son action, le joueur suivant doit effectuer son action.

Un deuxième exemple:

Vert met son disque d'action sur l'action « développer ou acheter des brevets ». Dans son action Vert décide d'acheter 2 brevets. Son premier brevet coûte une pièce d'or et le second coûte 2 pièces d'or. Vert donne la pièce d'or et place son marqueur de brevet sur la première case de la piste de brevet. Il progresse d'une case sur la piste d'influence. Son pion termine sur la case 6 où se trouve le symbole d'un outils, de sorte que Vert reçoit immédiatement 1 cube outil. Vert est en mesure de breveter une de ses inventions. Il met un marqueur d'invention sur la case serrure de son invention à côté de la case or. Puis il paye 2 pièces d'or pour son second brevet et avance son marqueur sur la piste de brevet d'une case de plus. Il progresse d'une case sur la piste d'influence. Son pion termine à la case 7 où un symbole métal est représenté, Vert reçoit immédiatement 1 cube de métal. Vert est autorisé à déposer un nouveau brevet pour une de ses inventions.

Action possible, voir à gauche

Les disques d'action bonus peuvent être achetés au marché des changes



La piste influence peut accorder des avantages pour le joueur dont le pion arrive sur la case

FIN DE TOUR

Une manche se termine après que toutes les actions ont été faites. Tous les disques d'action sont retournés dans les stocks personnels des joueurs.

LES PREPARATIFS D'UN NOUVEAU TOUR DE JEU

1a. Retirer du plateau de jeu toutes les cartes « invention » de départ qui n'ont pas été choisies (donc: à la fois les cartes invention de départ sur les 3 places avec les flèches qui sont pointées vers le haut ainsi que les autres cartes invention de départ). Les cartes invention de départ qui ont été choisies (donc défaussées) et les cartes invention de départ qui sont encore dans la pile de cartes face cachées, restent en jeu;

1b. Défausser les 3 cartes invention sur les emplacement avec les flèches pointant vers le haut. Faites glisser les cartes inventions qui sont encore présents sur le plateau de jeu dans le même ordre vers la droite;

1c. Si de nouvelles inventions ont été faites : toutes les cartes d'invention sont mélangées. Ne pas mélanger les cartes invention qui restent sur le plateau de jeu. Après avoir mélangé les cartes, placer de nouvelles cartes sur le plateau de jeu de sorte que le nombre total de cartes invention soit à nouveau de 7;

1d. Si aucune nouvelle invention n'a été faite : placer de nouvelles cartes sur le plateau de jeu de sorte que le nombre total de cartes invention soit à nouveau de 7. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche face cachée, mélangez les cartes mis en défausse et faite une nouvelle pioche;

2. Défausser les 3 cartes usine les plus à droite (ce sont les cartes d'usine qui sont sur les flèches pointant vers le haut). Faites glisser les cartes restants de l'usine dans le même ordre, vers la droite. Remplir les espace vides avec de nouvelles cartes usine à partir de la pioche face cachée. S'il n'y a pas suffisamment de cartes dans la pioche face cachée, mélangez le paquet de cartes défaussées et faites une nouvelle pioche;

3. Remplissez les navires à vapeur et les maisons de stockage. Les navires et les maisons qui n'ont plus de marchandise recevront 2 ressources, à l'exception des maisons de stockage avec du charbon qui reçoivent 3 cubes. Tous les navires et les maisons qui ont encore des marchandises ne recevront qu'un cube.

4. Le pion noir du premier joueur est passé au joueur à gauche du précédent premier joueur. Ce joueur est le premier joueur du prochain tour et doit placer un disque d'action pour sa première action.

5. Le pion compte tour est avancer sur la piste compte tour.

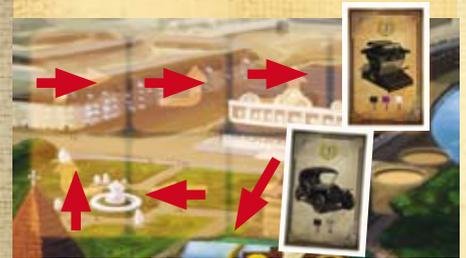
FIN DU JEU

Le jeu se termine après la résolution du dixième tour (dans un jeu à 5 joueurs) après la résolution du 8e tour (dans un jeu à 4 joueurs) ou après la résolution du 9e tour (dans un jeu à 3 joueurs).

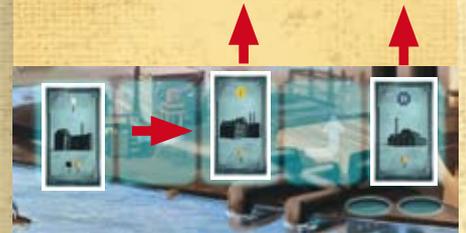
La fin du tour arrive lorsque toutes les actions ont été exécutées.



Voir paragraphe 1a et 1b.



Voir paragraphe 1c et 1d.

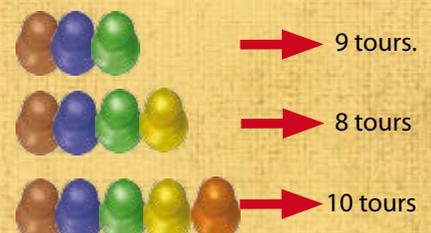


Voir point 2.



Voir point 3.

Fin du jeu après 8, 9 ou 10 tours



GAGNER LA PARTIE

Le score total de chaque joueur se compose (a) des points que le joueur a recueillis au cours du jeu, (b) des chiffres d'affaires des ressources, des pièces d'or et des points de développement dans le stock personnel des joueurs et (c) des points de bonus.

(a).
Le nombre de points recueillis en cours du jeu est clairement donné par la position des pions sur la piste d'influence.

(b).
À la fin du jeu les joueurs peuvent utiliser l'action « marché des changes », conformément aux règles qui ont été appliquées pendant la partie (voir plus haut ces règles : un maximum de 5 échanges et de 3 échanges sur la même colonne). Exception faite qu'il est interdit d'acheter un disque d'action bonus.

Les joueurs peuvent essayer de convertir ainsi des ressources, pièces d'or et des points de développement en points d'influence. Logiquement jusqu'à 3 points d'influence peuvent être marqués ici (les joueurs peuvent utiliser 3 fois la case du milieu dans laquelle les pièces d'or et des points de développement peuvent être échangés contre des points d'influence).

(c).
Les points bonus sont accordés de la manière suivante:

1. Le joueur qui a terminé plus haut sur la piste de brevet, reçoit 5 points d'influence.
2. Le joueur qui a le plus investi en invention reçoit 5 points d'influence. Il suffit de compter les nombres de cases bleues où se trouve les marqueurs d'invention du joueur. Le nombre d'inventions n'est pas important.
3. Le joueur qui a la plus grande capacité de production de ressources avec ses usines reçoit 5 points d'influence. Il faut additionner le nombre en haut des cartes usine. Le nombre de cartes usine n'est pas important.

Si il y a une égalité pour l'application des points bonus, agir comme suit:

- * Si il y a 2 joueurs qui ont le même nombre de points dans une catégorie, ils reçoivent chacun 3 points influence;
- * Si il y a 3 joueurs qui ont le même nombre de points dans une catégorie, ils reçoivent chacun 2 points d'influence;
- * S'il y a 4 ou 5 joueurs qui ont le même nombre de points dans une catégorie, ils reçoivent chacun 1 point d'influence.

EGALITES

Si, après application des règles précitées 2 joueurs ou plus ont une influence égale, alors le joueur qui a gagné le plus d'influence avec les inventions gagne. En cas de nouvelle égalité, ils partagent la victoire.

Merci Quined Games: Sander Bol, Marina Kortekaas, Leonie Caljouw, Malorie Laukat, Arnaud Urbon, Anke Hahn, Steve et tous joueurs de test. L' Merci Auteur: Arthur Tebbe, Sander Bol et les membres du club de jeu Tyché à Amsterdam.

Auteur: Anthony Daamen
Design: Hans Janssen (www.althwen.com)
Editeur: Frank en Arno Quispel (www.quined.com)

Copyright: Anthony Daamen et Quined Games B.V.

Score total =
a. points de la piste influence +
b. points du marché des changes +
c. points bonus



Exemple (c)1: jaune et vert sont les plus haut sur la piste des brevet, ils reçoivent 3 points d'influence chacun.



Exemple (c) 2: vert dans cet exemple a le plus investi en développement et reçoit 5 points d'influence.



Exemple (c) 3 : Dans cet exemple vert a développé une capacité de production de 4

En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'invention gagne.