

Nous allons entrer dans la manufacture... Attention, derrière cette lourde porte en acier, c'est l'essence même des rêves qui est façonnée ! Vous voyez ce grand escalier métallique ? Il mène au tapis roulant sur lequel défilent les machines cassées qu'il faut réparer. Ah, voici une Productivette, étrange, mais géniale ! Ici, le bureau d'études, où valider les projets qui vous feront passer de l'ombre à la lumière. Je vais vous accompagner pour une visite détaillée, mais je ne pourrai pas vous dévoiler les rêveries incroyables qui sont fabriquées… une histoire de clauses de confidentialité… Suivez le guide !

LE FABULEUX LIVRE DE RÈGLES

MATÉRIEL

Un plateau central appelé le bric-à-brac.



Des ressources : le bois (60 cubes et 4 pions), le cuivre (40 cubes et 3 pions), le cristal (30 cubes et 3 pions). Chaque pion compte pour 5 ressources.



70 gemmes de charbonium et 5 pions (chacun comptant pour 5 charboniums), la monnaie du jeu, qui permet d'acheter des ressources, des points de victoire, des machines et des assistants.



Une boîte de rangement pour les ressources et le charbonium, appelée la réserve.



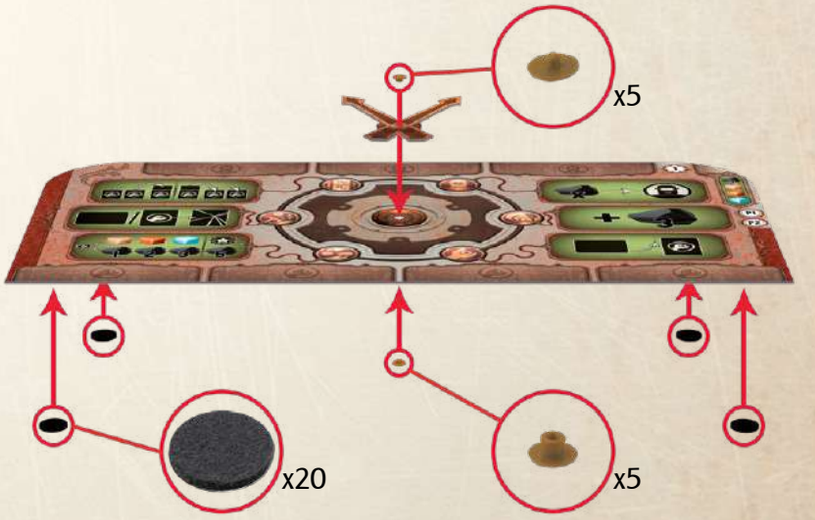
Cinq paravents, pour que chaque joueur cache ses ressources, son charbonium et ses points de victoire.



Recto

Verso

Cinq plateaux personnels, appelés les ateliers, pour que chaque joueur sélectionne ses actions, stocke ses machines réparées et accueille ses assistants.



Cinq figurines qui représentent les bricoleurs sur le bric-à-brac.



65 pions points de victoire (45 x 1 PV, 10 x 3 PV, 10 x 5 PV).



30 jetons validation des projets (6 par couleur).



61 cartes machine, réparties comme suit :

- 29 machines de production, qui produisent des ressources et du charbonium ;
- 12 machines de transformation, qui transforment des ressources en un autre type de ressources ou en charbonium ;
- 10 machines d'attaque, qui permettent de voler des ressources et du charbonium aux autres joueurs mais aussi de réaliser d'autres coups bas ;
- 6 machines de défense, qui protègent les joueurs des machines d'attaque ;
- 4 machines spéciales, qui génèrent des points de victoire ou recyclent des machines détruites.



Machine de production



Machine de transformation



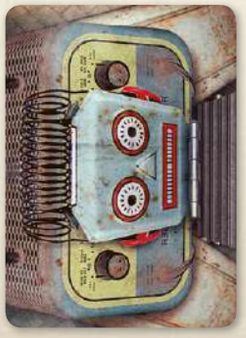
Machine d'attaque



Machine de défense



Machine spéciale



Verso d'une machine

Descriptif d'une carte machine



13 cartes assistant qui vous donnent des avantages personnels.



Recto



Verso

14 tuiles projet qui sont la source principale de points de victoire.



Recto



Verso

MISE EN PLACE

Ce livret présente dans un premier temps les règles générales. Lisez-les d'abord attentivement. Puis rendez-vous en p. 12 pour prendre connaissance des modifications spécifiques au jeu à deux.

1. Dépliez le bric-à-brac sur la table et placez les ressources (bois, cuivre, cristaux) et le charbonium dans les emplacements réservés de la boîte de rangement. (A)

2. Rassemblez les points de victoire à côté du bric-à-brac. (B)

3. Chaque joueur prend au hasard un atelier sur lequel figure la liste de ses possessions de départ (charbonium, ressources et machines). Il prend ses machines et les place sur les emplacements réservés de son atelier, elles sont livrées déjà réparées. Il prend son charbonium et ses ressources. (C)



4. Chaque joueur choisit un paravent, derrière lequel il cache ses ressources, son charbonium et les six jetons à sa couleur. Il prend la figurine correspondante (représentant son bricoleur) et la place sur la piste d'initiative (comme indiqué sur son atelier). (D)



5. Mélangez les machines restantes et placez le paquet face cachée sur son emplacement du bric-à-brac, sur le robot. Piochez les sept premières cartes. Si l'une d'elles est une machine d'attaque, remettez-la au hasard dans le paquet et prenez-en une autre. Il ne doit pas y avoir de machines d'attaque en jeu au premier tour. Placez ces machines, face visible, sur le tapis roulant, par ordre décroissant de niveau (celles de niveau 1 seront le plus à droite). Si plusieurs machines du même niveau sont dévoilées, placez-les par ordre d'apparition. (E)



6. Mélangez les assistants et placez le paquet face cachée sur son emplacement du bric-à-brac, dans la salle de réunion. Piochez les trois premières cartes et placez-les à côté, face visible. (F)



7. Mélangez les projets et révélez-en autant qu'indiqué dans le bureau d'études (6 pour 2 joueurs, 7 pour 3 joueurs, etc.) puis disposez-les sur leur emplacement. (G)




C
G
F
A
D
E
B
C
5

BUT DU JEU

Dans *Imaginarium*, vous allez réparer, démonter, combiner et utiliser les curieuses machines du bric-à-brac pour récolter du charbonium (la monnaie en vigueur) et des ressources (bois, cuivre, cristaux), indispensables à la validation des projets. Vous pourrez également recruter des assistants qui vous seront d'une aide précieuse. Valider des projets est le meilleur moyen de gagner des points de victoire et de remporter la partie. Encore faut-il être plus rapide que les autres joueurs.

DÉROULEMENT

Chaque tour de jeu se déroule en trois phases :

Ⓐ **PLANIFICATION** : chaque joueur réserve une machine à récupérer du tapis roulant ou se positionne sur un extracteur de charbonium.

Ⓑ **RÉALISATION** : chaque joueur réalise cinq étapes avant de passer la main au joueur suivant.

Ⓒ **VÉRIFICATION ET RÉINITIALISATION** : si les conditions de fin de partie ne sont pas réunies, les joueurs préparent le tour suivant.

Ⓐ PLANIFICATION Ⓐ

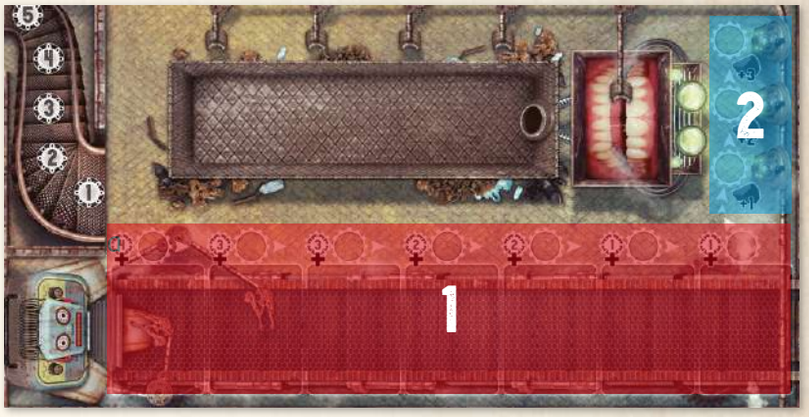
Pendant que le tapis roulant achemine des machines disloquées, les bricoleurs organisent leur journée de travail. Il y a ceux qui réservent une nouvelle machine et ceux qui se portent volontaires pour aider le département Extraction en échange d'un peu de charbonium.

Dans l'ordre des bricoleurs sur la piste d'initiative, chaque joueur doit déplacer son bricoleur sur un emplacement libre :

- soit devant une machine disponible (elle lui est ainsi réservée) 1,
- soit sur l'un des trois extracteurs de charbonium 2.

Important : avant de réserver une machine, les joueurs doivent s'assurer qu'ils seront en mesure de la payer lors de la phase de réalisation (voir Récupérer une machine réservée ou extraire du charbonium, p. 7).

Lorsque tous les bricoleurs ont été placés, passez à la phase suivante.



Important : la position des joueurs à la fin de cette phase déterminera l'ordre du tour de la phase suivante. Pour jouer en premier lors de la phase de réalisation, il faut être prêt à payer sa machine plus cher.

Ⓑ RÉALISATION Ⓑ

Maintenant place aux choses sérieuses ! Chacun se dirige d'un pas décidé vers son atelier, manches retroussées, prêt à plonger le nez dans les rouages de ces étranges machines.

Dans l'ordre des bricoleurs dans le bric-à-brac, en commençant par celui placé le plus près de la pioche des machines et en suivant le sens des flèches, chaque joueur va réaliser l'ensemble des étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Utiliser les machines de son atelier**
2. **Récupérer une machine réservée ou extraire du charbonium**
3. **Effectuer deux actions**
4. **Valider des projets**
5. **Finir son tour**

Puis il passe la main au joueur suivant.

1. Utiliser les machines de son atelier

Dans un bruit assourdissant, les machines se mettent en route et une épaisse fumée envahit l'atelier. Le processus est lancé, les machines en fonctionnement permettront de réparer les suivantes ! Au bout de quelques minutes, ressources et charbonium sont prêts à être récupérés.

Commencez votre tour en utilisant vos machines réparées, dans l'ordre de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de toutes les utiliser. Lorsque vous utilisez une machine, vous devez appliquer son effet (voir Descriptifs, les machines p. 16). Vos machines peuvent produire ou transformer des ressources, du charbonium ou même des points de victoire. Placez les ressources, le charbonium et les points de victoire produits derrière votre paravent.

Exemple : en début de partie, le premier joueur commence avec une Charbonneuse et une Menuisette. Elles sont réparées et donc utilisables dès le premier tour. Tant que vous possédez ces machines, vous gagnez 1 charbonium et 1 bois par tour.



Les effets de certaines machines ne peuvent pas être utilisés lors de cette phase.

Les machines d'attaque et la Recyclatrice ont un effet à usage unique qui se déclenche au moment précis où elles sont réparées. Cette particularité est indiquée sur la carte par le symbole *éclair*.



Les machines de défense ont un effet permanent qui est automatiquement déclenché en réponse à une machine d'attaque.

2. Récupérer une machine réservée ou extraire du charbonium

Il faut respecter la planification ! Des bricoleurs courent dans tous les sens, les bras chargés des vieilles machines hors d'usage qu'ils viennent de chiner contre quelques charboniums. Petronille, la secrétaire du département extraction, verse aux volontaires l'indemnité prévue pour leur aide.

C'est maintenant le moment de résoudre ce que vous aviez planifié lors de la phase (A) :

- si vous aviez choisi un extracteur de charbonium, prenez dans la réserve la somme indiquée sur votre emplacement du bric-à-brac et placez-la derrière votre paravent.
- si vous aviez réservé une machine, vous **devez** maintenant l'acheter. Versez la somme en charbonium dans la réserve.

Le coût de chaque machine est égal à :

la valeur de son niveau (en haut à gauche de la carte)
+ le coût de base indiqué sur le tapis roulant.

Les machines peuvent donc coûter de 2 à 7 charboniums selon leur niveau et leur position sur le tapis roulant.



Important : si vous n'avez pas assez de charbonium pour payer la totalité du prix de la machine, vous devez dépenser tout votre charbonium, puis compléter en dépensant 2 ressources (de votre choix) par charbonium manquant. Si vous n'avez pas assez de ressources, dépensez la totalité de votre charbonium et de vos ressources disponibles, puis défaussez la machine.

Toute machine achetée doit être placée horizontalement sur le côté de votre atelier, dans la cour, pour signifier qu'elle est cassée. Il n'y a pas de limite au nombre de machines cassées que vous pouvez accumuler dans la cour de votre atelier.

3. Effectuer deux actions

Retour à l'atelier. Il est temps de mettre les mains dans le cambouis pour bricoler toutes ces folles machines. Une bonne façon de démontrer ses compétences !

Choisissez vos actions parmi celles disponibles dans votre atelier : faites pivoter la double aiguille pour indiquer une paire d'actions. Effectuez ensuite une action ou les deux, dans l'ordre souhaité. Si vous effectuez les deux actions, **vous devez résoudre intégralement la première avant de passer à la suivante.**



Important : il est interdit de sélectionner la même paire d'actions deux tours consécutifs.

Les paires d'actions possibles sont : Recruter & Extraire, Extraire & Réparer, Réparer & Effectuer des transactions, Effectuer des transactions & Démonter, Démonter & Réorganiser, Réorganiser & Recruter.

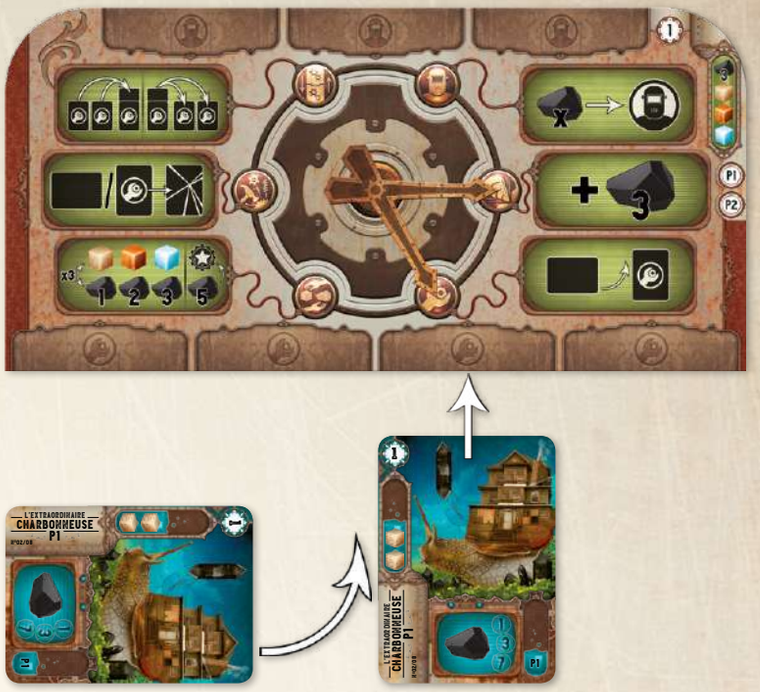
Réparer

Des machines cassées s'amoncellent dans la cour de l'atelier. Parmi elles une Charbonneuse, tout juste ramenée du tapis roulant. Il va maintenant falloir la réparer pour entendre à nouveau ses rouages s'activer.

Vous ne pouvez réparer qu'une seule machine par tour et vous devez disposer d'un emplacement libre dans votre atelier. Dépensez les ressources nécessaires à la réparation de l'une de vos machines cassées pour pouvoir l'activer.



Les ressources sont défaussées dans la réserve et la machine est placée dans l'atelier, à la verticale, pour indiquer qu'elle fonctionne.



Lorsque vous réparez une machine, vous pouvez appliquer son effet immédiatement.



Votre atelier ne dispose que de quatre emplacements pour accueillir vos machines réparées. Quel que soit son niveau, chaque machine ou combinaison de machines (voir action Réorganiser p. 9) occupe un seul emplacement. Il faut donc parfois démonter des machines ou en combiner pour gagner la place nécessaire avant de pouvoir en réparer de nouvelles.

Démonter

Patience et minutie sont les maîtres mots d'un démontage efficace. Pas question de perdre le moindre morceau de bois ou de cristal !

Vous pouvez démonter une machine en votre possession (réparée ou non) pour récupérer des ressources ou, dans certains cas,

des points de victoire. **Vous ne pouvez démonter qu'une seule machine par tour et elle ne doit pas être combinée à une autre.**

Si vous démontez l'une de vos machines cassées, prenez dans la réserve autant de ressources que le niveau de la machine, parmi celles nécessaires à la réparation de la machine.

Exemple : en démontant un Flamelleur cassé, vous récupérez 2 cristaux et 1 cuivre, ou bien 2 cuivres et 1 cristal.



Si vous démontez l'une de vos machines réparées, vous avez le choix entre :

- prendre dans la réserve le double des ressources nécessaires à la réparation de la machine ;
- recevoir autant de points de victoire que le niveau de la machine.

Exemple : en début de partie, vous commencez avec une Charbonneuse. Si vous la démontez, vous pouvez récupérer 4 bois ou 1 PV.



Important : les machines spéciales ne peuvent jamais être démontées. Cette particularité est indiquée sur la carte par ce symbole.

Dans tous les cas, défaussez ensuite la machine dans le broyeur. La défausse est consultable à tout moment.



Broyeur

Réorganiser

Machines, outils et pièces détachées envahissent chaque recoin de l'atelier ; impossible de poser une tasse de café ! Il faut réorganiser pour gagner de la place et augmenter la puissance des machines.

Réorganiser votre atelier, en combinant et/ou « décombinant » vos machines, vous permet d'améliorer leur production et de libérer des emplacements pour les nouvelles. **Vous pouvez complètement reconfigurer votre atelier, tant que vous respectez, à la fin de votre tour, le nombre d'emplacements permis. Cette action ne vous coûte aucune ressource.**

Important : une machine **ne peut se combiner qu'avec** les machines dont le numéro de série est inscrit dans le cartouche en bas à droite de la carte.

Une fois combinées les machines sont placées l'une sur l'autre. **Les effets des machines, combinées ou non, ainsi que les combinaisons possibles sont détaillés en p. 16.**

Certaines machines ne peuvent pas être combinées à d'autres machines (les machines d'attaque et la Recyclatrice), elles sont identifiées par ce symbole.



Les machines de défense peuvent toutes être combinées entre elles et leurs effets se cumulent. Cela vous permet de gagner de la place dans votre atelier.

Exemple : la Verrouillette (D1) est combinable avec une autre Verrouillette (D1), un Cadenassoir (D2) et/ou un Breveteur (D3).



Pour les autres types de machines, il existe deux sortes de combinaisons.

Vous pouvez combiner 2 ou 3 machines identiques (pour les machines de production, transformation et la Diplomatrice). Lorsque les machines combinées sont activées, appliquez l'effet du multiplicateur correspondant aux nombres de machines combinées. Pour connaître le nombre maximum de machines identiques que vous pouvez combiner, regardez combien de multiplicateurs sont représentés sur la carte. En combinant des machines identiques vous augmentez la force de production.

Exemple : une Charbonneuse produit 1 charbonium. Deux Charbonneuses combinées produisent 3 charboniums Trois Charbonneuses combinées produisent 7 charboniums.



OU

Vous pouvez combiner 1 machine de transformation avec 1 machine de production. Celle de transformation est placée sur celle de production.

Important : lorsque ces deux machines combinées sont activées, l'effet à appliquer est celui du **plus petit multiplicateur** de la machine de transformation (on considère que la ressource produite est automatiquement transformée par la machine de transformation).

Exemple : combinez une Menuisette et un Surtransmutoir, pour générer 1 cristal à chaque tour.



Important : chaque machine combinée conserve son niveau. Ainsi, une machine de niveau 1 combinée à une autre de niveau 2 n'est pas considérée comme étant de niveau 3.

Lorsque vous réorganisez votre atelier et tant que vous avez suffisamment d'emplacements libres, vous pouvez décombiner vos machines, notamment pour pouvoir les démonter ensuite.

Effectuer des transactions

Le marché se trouve derrière la manufacture. Les bricoleurs vont souvent y vendre ou y acheter des ressources. Selon certaines rumeurs, on pourrait même se procurer des diplômes pour gonfler ses compétences…

Vous pouvez effectuer au maximum 3 transactions (achat et/ou vente).

Les ressources peuvent être achetées ou vendues :



Les points de victoire achetés uniquement :



Exemple : un joueur possède 2 cuivres et 1 charbonium.

Transaction 1 : il vend 1 cuivre pour recevoir 2 charboniums.

Transaction 2 : il vend 1 cuivre pour recevoir 2 charboniums.

Transaction 3 : il achète 1 point de victoire contre 5 charboniums (les 4 charboniums qu'il vient de récupérer plus 1 qu'il avait dans sa réserve personnelle, derrière son paravent).

Extraire

Après des années de revendications, un extracteur a été installé dans chaque atelier. Il permet aux bricoleurs de gagner un peu de charbonium facilement.

Recevez 3 charboniums de la réserve et placez-les derrière votre paravent.

Recruter

Une odeur de café s'échappe de la salle de réunion où les assistants font une pause. Ils sont toujours prêts à donner un coup de main contre quelques charboniums et leur aide est précieuse !

Vous ne pouvez recruter qu'un seul assistant par tour et pas plus de trois par partie (le nombre d'emplacements de votre atelier). **Si votre atelier contient déjà trois assistants, vous ne pouvez plus en recruter.** Chaque assistant est unique et vous permet, dès que vous le possédez, de modifier les règles de base à votre avantage (voir Descriptifs, les assistants p. 14).

Pour recruter un assistant, **payez en charbonium le coût indiqué sur la carte** et placez-le sur un emplacement libre de votre atelier. À 5 joueurs, il peut arriver qu'il n'y ait plus d'assistants dans la salle de réunion ni dans la pioche. Vous ne pouvez alors plus recruter.

Lors d'un tour, si un ou plusieurs assistants sont recrutés, ils ne sont remplacés par des nouveaux issus de la pioche que lors de la préparation du nouveau tour (voir Vérification et réinitialisation).



4. Valider des projets

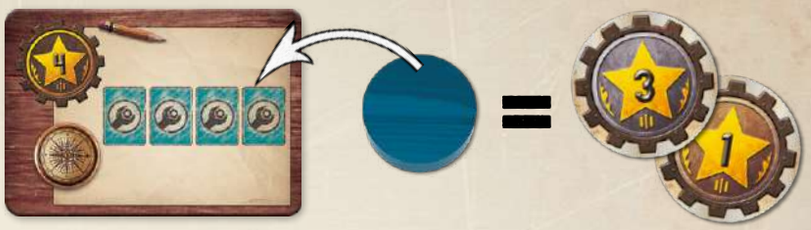
La journée touche à sa fin ! Les bricoleurs quittent leur atelier et poussent la porte du bureau d'études, le cœur battant, dans l'espoir de valider un projet.

Vérifiez si vous avez rempli les conditions nécessaires à la validation d'un ou de plusieurs projets.

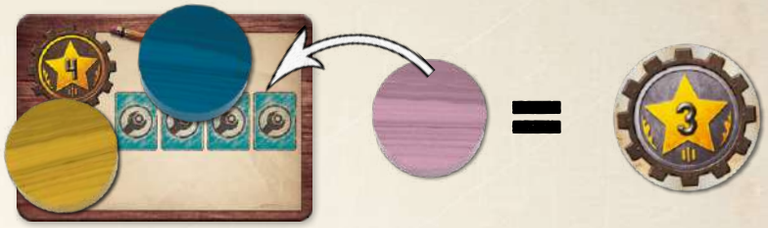
Si c'est le cas, placez un jeton de votre couleur sur le(s) projet(s) pour indiquer que vous venez de le(s) valider.

Puis, prenez les points de victoire qui vous reviennent et placez-les derrière votre paravent :

- si vous êtes le premier à valider un projet, prenez autant de points de victoire qu'indiqué sur le projet ;



- si un ou plusieurs joueurs ont validé ce projet avant vous, prenez 1 point de victoire de moins qu'indiqué sur le projet.



Important : vous pouvez valider plusieurs projets dans votre tour, mais vous ne pouvez valider chaque projet qu'une seule fois dans la partie.

5. Finir son tour

Signifiez ensuite que vous avez terminé votre tour en positionnant votre bricoleur sur le plus petit numéro encore disponible de la piste d'initiative du bric-à-brac.

VÉRIFICATION ET RÉINITIALISATION

Lorsque le dernier joueur a fini son tour, si un joueur possède au moins 20 points de victoire, il **DOIT** l'annoncer. La partie est terminée. Vous pouvez passer au paragraphe Victoire (voir p. 12).

Si ce n'est pas le cas, préparez le bric-à-brac pour un nouveau tour.

Sur le tapis roulant :

- défaussez dans le broyeur la machine la plus à droite ;
- décalez les machines restantes vers la droite sans laisser d'emplacement vide ;
- complétez le tapis roulant avec les premières machines de la pioche.

Dans la salle de réunion :

- complétez les emplacements vides avec les premières cartes de la pioche.

Un nouveau tour peut commencer !

VICTOIRE

L'ultime projet est validé ! Des générations de bricoleurs ont attendu ce moment : la consécration de l'un d'entre eux… Préparez-vous à pénétrer l'univers mystérieux des Grands Machinistes, les seuls à avoir accès aux rêveries qui sortent de la manufacture.

En phase de vérification, lorsqu'un joueur annonce avoir atteint ou dépassé 20 points de victoire, tous les joueurs révèlent les ressources et le charbonium cachés derrière leur paravent. Pour chaque ressource (bois, cuivre, cristaux) ainsi que pour le charbonium, posséder une majorité permet de recevoir 2 points de victoire supplémentaires. Si plusieurs joueurs partagent une majorité, ils gagnent tous 2 points de victoire.

Le joueur qui détient le plus grand nombre de points de victoire devient le premier bricoleur à entrer dans l'ordre des Grands Machinistes.

En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent les niveaux de chacune de leurs machines réparées. Le plus fort total l'emporte.

À DEUX JOUEURS

À l'heure des rares vacances, la manufacture se vide. L'entrée dans l'ordre des Grands Machinistes se joue en duel. Chaque bricoleur est aidé par un saboteur.

Voici les modifications pour deux joueurs. Le reste des règles est inchangé.

MISE EN PLACE

Référez-vous aux étapes de la p. 4, excepté pour le point suivant :

4. Chaque joueur choisit un paravent, derrière lequel il cache ses ressources, son charbonium, les six jetons à sa couleur. Puis il prend la figurine correspondante (représentant son bricoleur).

L'un des jetons validation de chaque joueur est utilisé pendant la partie pour représenter un saboteur, à la solde du joueur, qui lui permet d'entraver les plans de son adversaire.

Le joueur avec le chiffre le plus faible en haut à droite de son atelier place son saboteur (jeton validation) sur le numéro 1 de la piste d'initiative et son bricoleur (figurine) sur le numéro 3. Son adversaire place son saboteur sur le numéro 2 et son bricoleur sur le numéro 4.



PLANIFICATION

En suivant l'ordre des éléments sur la piste d'initiative, chaque joueur doit déplacer l'élément à sa couleur (saboteur ou bricoleur) sur un emplacement libre :

- soit devant une machine disponible,

- soit sur l'un des trois extracteurs de charbonium.

RÉALISATION

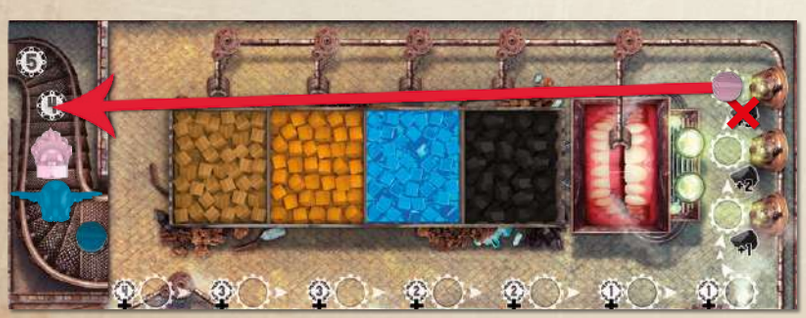
En suivant l'ordre des éléments dans le bric-à-brac, en commençant par celui placé le plus près de la pioche des machines et en suivant le sens des flèches, chaque joueur va résoudre ses actions.

Résoudre l'action d'un saboteur :

- si vous aviez saboté une machine, **elle est simplement défaussée dans le broyeur**. Replacez votre saboteur sur le plus petit numéro encore disponible de la piste d'initiative du bric-à-brac.



- si vous aviez saboté un extracteur de charbonium, **vous avez empêché son utilisation pour ce tour**. Replacez votre saboteur sur le plus petit numéro encore disponible de la piste d'initiative du bric-à-brac (sans gagner de charbonium).



Résoudre l'action d'un bricoleur :

Effectuez l'ensemble des étapes suivantes, conformément aux règles de base, sans modifications :

- Utiliser les machines de son atelier
- Récupérer une machine réservée ou extraire du charbonium
- Effectuer deux actions
- Valider des projets
- Finir son tour

À vous de tirer le meilleur parti de vos deux personnages, bricoleur et saboteur, pour développer votre stratégie tout en retardant celle de votre adversaire !



DESCRIPTIFS

LES ASSISTANTS

Rappel : l'action recruter permet d'acheter un assistant en payant le coût indiqué sur sa carte.



Dès votre prochain tour, vous pourrez choisir librement deux actions **différentes** sans tenir compte ni de la double aiguille ni de l'obligation de changer de paire d'actions à chaque tour.



Lors de la réinitialisation recevez autant de charbonium que le niveau de la machine défaussée.



Lorsque vous choisissez de démonter ou de réparer, vous pouvez le faire deux fois dans le même tour.



Gagnez 1 point de victoire supplémentaire à chaque fois que vous validez un projet.



Lorsque vous payez une machine que vous avez réservée, ne versez que le coût de base indiqué sur le tapis roulant.



Votre atelier dispose de deux emplacements supplémentaires pour vos machines.



Une fois par tour, pendant votre phase de récupération de machine ou d'extraction de charbonium, vous pouvez, en plus, dépenser 3 charboniums pour acheter la première machine de la pioche. Elle arrive cassée dans la cour de votre atelier.



Piochez deux projets parmi ceux qui ne sont pas en jeu et placez-les derrière votre paravent. Dès que vous validez le premier, révélez-le et prenez les points de victoire correspondants. Défaussez ensuite les deux projets.



Lorsque vous effectuez des transactions, acheter des points de victoire ne vous coûte que 3 charboniums au lieu de 5.



Lorsque vous effectuez des transactions, vous pouvez en faire jusqu'à 5 au lieu de 3.



Au moment où vous réparez une machine, vous pouvez utiliser son effet deux fois au lieu d'une. Cet effet ne fonctionne pas avec les machines d'attaque, de défense ni la Recyclatrice.



À chaque tour, pendant votre phase d'utilisation des machines, vous pouvez utiliser l'effet d'une machine de production ou de transformation non combinée d'un adversaire de votre choix. **Vous ne pouvez pas utiliser une machine désactivée par l'Embrouillette.**



En fin de partie, chacune de vos majorités vous rapportera 3 points de victoire au lieu de 2.



LES MACHINES

Rappel : les machines réparées présentes dans votre atelier peuvent être utilisées une première fois au moment où vous les réparez puis au début de chacun de vos tours, pendant la phase d'utilisation des machines de votre atelier.

Machines de production

La Charbonneuse (P1) produit du charbonium.



Une seule Charbonneuse produit 1 charbonium.
Deux Charbonneuses combinées produisent 3 charboniums.
Trois Charbonneuses combinées produisent 7 charboniums.

Combinable avec : Charbonneuse.

La Menuisette (P2) produit du bois.



Une seule Menuisette produit 1 bois.
Deux Menuisettes combinées produisent 3 bois.
Trois Menuisettes combinées produisent 5 bois.

Combinable avec : Menuisette, Transmutoir, Surtransmutoir, Combustoir.

La Coperette (P3) produit du cuivre.



Une seule Coperette produit 1 cuivre.
Deux Coperettes combinées produisent 3 cuivres.
Trois Coperettes combinées produisent 5 cuivres.

Combinable avec : Coperette, Surtransmutoir, Combustoir.



La Rotativette (P4) produit des cristaux.



Une seule Rotativette produit 1 cristal.
Deux Rotativettes combinées produisent 3 cristaux.
Trois Rotativettes combinées produisent 5 cristaux.

Combinable avec : Rotativette, Transmutoir, Combustoir.

La Productivette (P5) produit 1 bois et 1 cuivre.



Combinable avec : Surcombustoir.

Le Flamelleur (P6) produit des ressources de votre choix.



Un seul Flamelleur produit 1 ressource de votre choix.
Deux Flamelleurs combinés produisent 3 ressources **identiques** de votre choix.

Combinable avec : Flamelleur, Combustoir.

Machines de transformation

Le Combustoir (T1) transforme 1 ressource de votre choix en charbonium.



- Non combiné, il transforme 1 ressource provenant de votre réserve personnelle en 3 charboniums.
- Combiné avec une machine de production, il transforme automatiquement la ressource produite par cette machine de production en 3 charboniums.
- Combiné avec un autre Combustoir, il transforme 1 ressource provenant de votre réserve personnelle en 5 charboniums.

Combinable avec : Combustoir, Menuisette, Coperette, Rotativette, Flamelleur.

Le Transmutoir (T2) transforme 1 ressource de votre choix en cuivre.



• Non combiné, il transforme 1 ressource provenant de votre réserve personnelle en 1 cuivre.
• Combiné avec une machine de production, il transforme automatiquement la ressource produite par cette machine de production en 1 cuivre.
• Combiné avec un autre Transmutoir, il transforme 1 ressource provenant de votre réserve personnelle en 3 cuivres.
Combinable avec : Transmutoir, Menuisette, Rotativette.

Le Surtransmutoir (T3) transforme 1 ressource de votre choix en cristaux.



• Non combiné, il transforme 1 ressource provenant de votre réserve personnelle en 1 cristal.
• Combiné avec une machine de production, il transforme automatiquement la ressource produite par cette machine de production en 1 cristal.
• Combiné avec un autre Surtransmutoir, il transforme 1 ressource provenant de votre réserve personnelle en 3 cristaux.
Combinable avec : Surtransmutoir, Menuisette, Coperette.

Le Surcombustoir (T4) transforme 2 ressources au choix (pas nécessairement identiques) en charbonium.



• Non combiné, il transforme 2 ressources provenant de votre réserve personnelle en 6 charboniums.
• Combiné avec une Productivette, il transforme automatiquement les 2 ressources produites par cette machine de production en 6 charboniums.
• Combiné avec un autre Surcombustoir, il transforme 2 ressources provenant de votre réserve personnelle en 9 charboniums.
• Combiné avec deux autres Surcombustoirs, il transforme 2 ressources provenant de votre réserve personnelle en 12 charboniums.
Combinable avec : Surcombustoir, Productivette.

Machines d'attaque

Rappel : l'effet d'une machine d'attaque n'est applicable qu'au moment où elle est réparée. Il s'agit d'une utilisation unique.

La Larcinette (A1) vole du charbonium aux autres joueurs. Chacun des autres joueurs doit rendre 3 charboniums. Récupérez-en jusqu'à 3 parmi ceux rendus et placez-les derrière votre paravent. Le reste des charboniums va dans la réserve.
Si un joueur a moins de 3 charboniums derrière son paravent, il doit tous les rendre. S'il n'en a pas, la Larcinette reste sans effet sur lui.
Pas de combinaison possible.



La Sylvisiteuse (A2) vole du bois aux autres joueurs. Chacun des autres joueurs doit rendre 3 bois. Récupérez-en jusqu'à 3 parmi ceux rendus et placez-les derrière votre paravent. Le reste des bois va dans la réserve.
Si un joueur a moins de 3 bois derrière son paravent, il doit tous les rendre. S'il n'en a pas, la Sylvisiteuse reste sans effet sur lui.
Pas de combinaison possible.



La Copobrigandeuse (A3) vole du cuivre aux autres joueurs. Chacun des autres joueurs doit rendre 2 cuivres. Récupérez-en jusqu'à 2 parmi ceux rendus et placez-les derrière votre paravent. Le reste des cuivres va dans la réserve.
Si un joueur a moins de 2 cuivres derrière son paravent, il doit tous les rendre. S'il n'en a pas, la Copobrigandeuse reste sans effet sur lui.
Pas de combinaison possible.



La Cristarnaqueuse (A4) vole des cristaux aux autres joueurs. Chacun des autres joueurs doit rendre 2 cristaux. Récupérez-en jusqu'à 2 parmi ceux rendus et placez-les derrière votre paravent. Le reste des cristaux va dans la réserve.
Si un joueur a moins de 2 cristaux derrière son paravent, il doit tous les rendre. S'il n'en a pas, la Cristarnaqueuse reste sans effet sur lui.
Pas de combinaison possible.



La Neuralisatrice (A5) permet d'annuler n'importe quel projet du bureau d'études. Il est retiré définitivement du jeu. Si des joueurs l'avaient déjà validé, ils conservent leurs points de victoire.



<u>Pas de combinaison possible.</u>

L'Embrouillette (A6) désactive momentanément des machines. Au moment où vous la réparez, choisissez un emplacement dans l'atelier de chaque adversaire. La machine (ou les machines combinées) présente sur cet emplacement est momentanément désactivée, retournez-la face cachée pour le signifier.



Lors de leur prochaine phase d'utilisation des machines, vos adversaires ne peuvent pas l'utiliser, mais ils la retournent à nouveau face visible pour indiquer qu'elle fonctionnera pour la phase suivante.

Une machine désactivée ne peut pas non plus être utilisée par un autre joueur.

<u>Pas de combinaison possible.</u>

Machines de défense

Rappel : les machines de défense peuvent toutes être combinées entre elles. Leurs effets restent alors tous applicables de manière permanente et cela vous permet de libérer de la place dans votre atelier.

La Verrouillette (D1) protège contre le vol de charbonium. Aucun adversaire ne peut vous voler de charbonium.



<u>Combinable avec :</u> toute autre machine de défense.

Le Cadenassoir (D2) protège contre le vol de ressources. Aucun adversaire ne peut vous voler de bois, cuivre ou cristaux.



<u>Combinable avec :</u> toute autre machine de défense.

Le Breveteur (D3) protège contre les vols de charbonium, de ressources et contre l'Embrouillette.



<u>Combinable avec :</u> toute autre machine de défense.

Machines spéciales

Rappel : les machines spéciales ne peuvent jamais être démontées.

La Recyclatrice (S1) permet de récupérer une machine.



Défaussez **immédiatement** la Recyclatrice, puis ajoutez dans votre atelier une machine de votre choix issue de la défausse. Celle-ci arrive réparée et vous pouvez appliquer son effet. **Vous ne pouvez pas récupérer d'invention à effet immédiat avec le symbole éclair.**

<u>Pas de combinaison possible.</u>

La Diplomatrice (S2) produit des points de victoire.



Une seule Diplomatrice produit 1 point de victoire que vous placez derrière votre paravent. **Deux** Diplomatrices combinées produisent 3 points de victoire que vous placez derrière votre paravent.

<u>Combinable avec :</u> Diplomatrice.-

LES PROJETS

Rappel : si vous êtes le premier à valider un projet, prenez le nombre de points de victoire correspondants, sinon prenez-en 1 de moins. Seules les machines réparées sont prises en compte.



Vous devez posséder au moins 4 machines de production, combinées ou non, réparties sur au moins 4 emplacements de votre atelier.



Vous devez posséder au moins 2 machines d'attaque dans votre atelier.



Vous devez posséder au moins 2 machines de défense, combinées ou non, dans votre atelier.



Vous devez posséder au moins 1 machine d'attaque et 1 machine de défense dans votre atelier.



Vous devez posséder au moins 2 machines de transformation, combinées ou non, dans votre atelier.



Vous devez posséder au moins 3 machines **identiques** combinées ensemble dans votre atelier, quelle que soit leur fonction.



Vous devez posséder au moins 6 machines, combinées ou non, dans votre atelier quelle que soit leur fonction.



Vous devez posséder au moins 3 machines de niveau 2, combinées ou non, quelle que soit leur fonction, dans votre atelier.



Vous devez posséder au moins 2 machines de niveau 3, combinées ou non, dans votre atelier quelle que soit leur fonction.



Vous devez pouvoir générer au moins 6 ressources dont au moins 2 différentes avec **les machines de votre atelier.** Pour cela **vous devez** utiliser une ou plusieurs machines de production (combinées ou non entre elles ou à une machine de transformation). **Vous ne devez pas** utiliser une machine de transformation non combinée à une machine de production.



Vous devez pouvoir générer au moins 1 bois, 1 cuivre et 1 cristal avec **les machines de votre atelier**. Pour cela **vous devez** utiliser une ou plusieurs machines de production (combinées ou non entre elles ou à une machine de transformation). **Vous ne devez pas** utiliser une machine de transformation non combinée à une machine de production.



Vous devez pouvoir générer au moins 3 ressources identiques avec **les machines de votre atelier**. Pour cela **vous devez** utiliser une ou plusieurs machines de production (combinées ou non entre elles ou à une machine de transformation). **Vous ne devez pas** utiliser une machine de transformation non combinée à une machine de production.



Vous devez avoir recruté 3 assistants.



Vous devez posséder au moins 15 charboniums et les montrer aux autres joueurs au moment de la validation. Ils ne sont pas défaussés.

CRÉDITS

Auteurs : Bruno Cathala et Florian Sirieix
Illustrateur : Felideus Bubastis
Sculpteur : Arnaud Boudoiron
Noms des machines : Ophélie Vidal
Graphismes : Felideus Bubastis et Loïg Hascoët
Mise en page : Loïg Hascoët et Laura Rouquié
Relecture : Erwan Hascoët, Laura Rouquié et Lénaïck Petitjean



Copyright ©Bombyx 2017