

Préparation du jeu

Installez le plateau au centre et placez les 3 Cartels (cubes) à leurs emplacements respectifs au bord du plateau. Placez dans chaque dépôt les ressources indiquées sur le plateau, en fonction du nombre de joueurs. Placez le marqueur Premier Ingénieur (cylindre bois clair) sur le plateau à son emplacement ad hoc. Placez le marqueur de tours (disque bois clair) sur la 1^{ère} case de la piste des tours du plateau. Chaque joueur reçoit, dans sa couleur : 1 atelier, 21 ouvriers (disques) et 3 marqueurs Amélioration (cylindres). Chaque joueur place 3 de ses ouvriers dans les emplacements ad hoc de son atelier. Les 41 cartes Machine sont partagées en 2 paquets :

- Le 1^{er} paquet est constitué des cartes de 1 et 2 PV ainsi que de la carte de grève. Mélangez le paquet, posez-le à côté du plateau principal et piochez les 3 premières cartes qui sont placées faces visibles à droite du plateau (= Bureau d'études).
- Le 2^{ème} paquet est constitué des cartes de 3 et 4 PV. Mélangez-le pile mettez-le de côté.

Mélangez les 8 cartes Objectif et distribuez-en une à chaque joueur face cachée. Rangez les autres cartes dans la boîte (elles ne seront pas utilisées pendant cette partie).

Mélangez les 5 cartes spéciales et empilez-les à côté du plateau, face cachée.

Tirez au sort le 1^{er} joueur qui reçoit la carte Priorité.

Déroulement du jeu

Le jeu est une succession de tours Ordinaires et de tours Production.

Un tour Ordinaire, joué par tous les joueurs l'un après l'autre, ne comprend que la phase Ouvrier.

Un tour Production, joué par tous les joueurs l'un après l'autre, comprend les phases suivantes :

- Phase Ouvrier
- Phase Cartel
- Phase Machine

Le 1^{er} joueur commence chaque phase, puis le jeu continue en sens horaire.

À la fin de chaque tour, le joueur en possession de la carte Priorité la transmet au joueur à sa gauche.

À la fin du 12^{ème} tour ajoutez les cartes Machine de 3 et 4 PV à la pile de cartes Machine : mélangez toutes les cartes afin de faire une nouvelle pile Machine.

À la fin du 22^{ème} tour ajoutez toutes les cartes Machine défaussées à la pile de cartes Machine : mélangez toutes les cartes afin de faire une nouvelle pile Machine.

1. Phase Ouvrier

A son tour, le joueur actif prend les 3 ou 4 ouvriers de son atelier et les place « ouvertement » dans les 3 Cartels. Lorsque tous les joueurs ont effectué cette action, chacun replace le même nombre d'ouvriers dans son atelier.

2. Phase Cartel

La phase Cartel n'a lieu que pendant un tour Production.

Pendant cette phase le(s) Cartel(s) correspondant à l'icône du tour en cours produi(sen)t des ressources.

Si plusieurs Cartels sont activées, elles sont traitées dans l'ordre de gauche à droite.

Le 1^{er} joueur découvre le Cartel concerné et les ouvriers de chaque joueur sont comptabilisés ; chaque joueur (en commençant par le 1^{er} joueur et en sens horaire) a maintenant la possibilité d'utiliser sa machine temporelle.

Le joueur ayant le plus d'ouvriers place l'un de ses ouvriers sur la 1^{ère} case de la piste Ordre des joueurs. Le joueur suivant place l'un de ses ouvriers sur la 2^{ème} case, etc. Tous les ouvriers qui ont été placés dans les cubes Cartel retournent dans le stock.

En cas d'égalité entre joueurs, ceux-ci tirent chacun une carte et le joueur avec la carte de plus haute valeur place son ouvrier le 1^{er}.

Le 1^{er} joueur sur la piste Ordre des joueurs choisit 2 ressources du dépôt du Cartel et les place dans son entrepôt. Ensuite, les joueurs suivants, dans l'ordre de la piste Ordre des joueurs, collectent chacun 1 ressource et la place dans son entrepôt.

Lorsque le dernier joueur de la piste Ordre des joueurs a collecté sa ressource, le 1^{er} joueur reprend la main et peut à nouveau collecter 1 ressource. Cette action est répétée jusqu'à expiration des ressources du dépôt.

→ Au lieu d'une ressource, un joueur peut prendre le marqueur Premier Ingénieur s'il est disponible.

→ La capacité de chaque entrepôt est limitée à 4 ressources de chaque type.

Un joueur peut pas prendre de ressource s'il n'a plus de place pour la stocker et c'est alors au joueur suivant de jouer. Si aucun joueur ne peut plus prendre de ressource, le tour se termine et les ressources restantes sont défaussées.

À la fin de cette phase chaque dépôt est re complété.

3. Phase Machine

La phase Machine n'a lieu que pendant un tour Production.

En commençant par le joueur possédant le marqueur Premier Ingénieur et en sens horaire, le joueur actif doit effectuer une seule des 3 actions suivantes :

- construire une Machine
- améliorer son atelier
- passer (le joueur pourra à nouveau faire un choix lorsque son tour reviendra)

La phase Machine se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

Construire une machine

Chaque joueur peut construire l'une des 3 Machines disponibles au Bureau d'études. Pour cela, il fournit les ressources nécessaires (qui sont défaussées) et la Machine est alors placée face visible à côté de son atelier.

Une nouvelle carte Machine est aussitôt piochée et placée dans le slot le plus haut du Bureau d'études (si ce slot n'est pas libre, les autres cartes descendent d'un slot).

Améliorer son atelier

L'amélioration d'un atelier est indiquée en plaçant un marqueur Amélioration dans le domaine ad hoc de l'atelier. Les Améliorations seront opérationnelles dès la phase suivante et jusqu'à la fin de la partie.

4^{ème} ouvrier (3 marchandises Or)

Le joueur dispose maintenant de 4 ouvriers à chaque tour.

Machine temporelle (2 marchandises Or)

Lors d'un tour Production, au moment de l'ouverture d'un cube Cartel, le joueur a la possibilité d'ajouter un ouvrier pris parmi ses ouvriers du prochain tour. Après cette action il n'obtiendra pas d'ouvrier supplémentaire et aura donc un ouvrier de moins lors du prochain tour.

Convertisseur (1 marchandise Or)

Lors de la construction d'une Machine, le joueur peut remplacer une ressource manquante par deux autres. Le convertisseur peut être utilisé plusieurs fois pendant la construction d'une Machine mais ne permet pas d'obtenir d'Or.

Passer

Lorsque tous les joueurs ont passé, on vérifie si des changements se produisent au Bureau d'études:

- un changement a toujours lieu si aucun joueur n'a construit de Machine dans le tour.
- si au cours de cette phase au moins une Machine a été construite, une carte spéciale doit être tirée : si le

symbole  est présent sur cette carte, un changement doit avoir lieu. Sinon, il ne se passe rien

Un changement signifie que la carte qui est dans le slot le plus bas du Bureau d'étude est défaussée. Les autres cartes sont déplacées d'une case vers le bas, et une nouvelle carte est piochée et placée dans l'espace vacant.

→ À la fin de la phase Machine remettez le marqueur Premier Ingénieur à sa place sur le plateau.

Grève : lorsque la carte Grève est tirée lors du remplissage du bureau d'études :

- chaque joueur tire une carte spéciale,
- le joueur qui a tirée la carte de plus grande valeur aura 2 ouvriers de moins au prochain tour : ils sont immédiatement retirés de son atelier.
- le joueur avec la carte de seconde plus grande valeur aura 1 ouvrier de moins au prochain tour : il est immédiatement retiré de son atelier
- la carte Grève est ensuite défaussée.

Échange

Un joueur peut échanger :

- 3 marchandise Or contre une ressource
- 3 ressources contre 1 marchandise Or

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du 25^{ème} tour (3 joueurs) ou à la fin du 29^{ème} tour (4 joueurs).

Chaque joueur fait la somme des PV obtenus pour les cartes Machine qu'il a construites et pour les objectifs qu'il a réussis. Le joueur ayant le plus de PV gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur détenant le plus de ressources dans son entrepôt l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a construit la Machine valant le plus de PV qui l'emporte.

Pour réussir un objectif, le joueur doit créer les combinaisons indiquées sur la carte dans chaque catégorie (type et nationalité), sachant que chaque icône d'une carte Objectif exige une carte Machine (une même carte Machine ne peut pas être utilisé pour accomplir différents objectifs et lorsqu'un joueur utilise une carte Machine pour un objectif, le joueur doit choisir dans quelle catégorie - le type ou le pays - il l'utilise, les 2 catégories ne pouvant pas être utilisés à la fois).

→ **Chaque joueur peut accomplir qu'une seule fois un même objectif.**

Règles pour 2 joueurs

Le jeu se déroule de la même façon qu'à trois joueurs ; cependant, pendant la phase Cartel, un PNJ apparaît.

Phase Cartel

Lors de l'ouverture de chaque Cartel le 1^{er} joueur tire une carte spéciale : sa valeur détermine le nombre d'ouvriers du PNJ présents dans ce Cartel. Les joueurs peuvent alors utiliser leur machine temporelle. Le PNJ est pris en considération pour déterminer l'Ordre des joueurs (sa place est indiquée sur la piste avec une couleur différente).

Le 1^{er} joueur tire une nouvelle carte spéciale pour déterminer le type de ressources et l'ordre dans lequel le PNJ va les collecter (ces ressources retournent aussitôt dans le stock).

Fin de la partie

Le PNJ n'est pas pris en considération.

Grève

Le PNJ n'est pas pris en considération.