Promethium

Règles du jeu

1896, quelque part en Antarctique, une expédition internationale découvre un minerai inconnu, aux propriétés physiques exceptionnelles. Ils ramènent leur découverte en Europe, l'impact est mondial, une nouvelle Révolution Industrielle s'annonce !

Les joueurs incarnent des investisseurs, et vont rivaliser d'ingéniosité pour devenir les nouveaux pionniers de la révolution industrielle. Ils devront recruter les meilleurs experts, produire les meilleurs matériaux, et trouver les meilleurs financements, afin de construire les machines les plus évoluées de l'époque et ainsi devenir l'entrepreneur le plus riche du monde moderne !

Matériel

- 44 Tuiles Projets
- 32 Gemmes Minerai
- 32 Pions Experts
- 32 Pions Financements
- 36 Cartes Projets Industriels
- 4 sets de joueur (Rouge, Jaune, Vert, Bleu) avec pour chacun :
    - 1 Tuile de départ
    - 8 Jetons Mise
    - 3 Marqueurs
    - 1 Compteur de points d'influence
    - 11 Cartes Manigances
    - 1 Aide de jeu
    - 1 Paravent
- 8 Jetons Mise bleus supplémentaires pour le joueur neutre (règles à 2 joueurs)
- 12 Jetons Lobby
- 13 Jetons Améliorations
- 20 Cubes Corruption (noirs)
- 1 plateau principal avec plusieurs zones : Stock, Initiative, Projets Industriels

Mise en place pour 4 joueurs

1. Mélanger la pioche de cartes Projets Industriels et en placer 8 sur le plateau, face visible, dans la zone dédiée. Le placement de ces projets doit respecter 2 règles :
    - Ils sont placés dans un certain ordre, en commençant par les emplacements munis des 2 flèches rouges. Les cartes suivantes sont placées progressivement en revenant vers l'emplacement de la pioche
    - Les 2 premiers Projets ne doivent pas comporter les éléments « Chimiste », « Financier », « Promethium », « Fer » comme élément commun (voir description d'une Tuile dans les principes du jeu). Si c'est le cas, les placer à partir de la 2ème colonne, et piocher à nouveau une carte Projet. S'il n'y a plus d'emplacement libre dans la file de projets, replacer la carte Projet sous la pioche.

2. Distribuer les éléments de départ à chaque joueur, à leur couleur :
    - 1 pion marqueur sur la case 15 de la piste de score
    - 8 Jetons Mise : 1 jeton de valeur 2 et 6, 2 jetons de valeur 3, 4 et 5
    - 1 Compteur de points d'influence (PI). Placer l'encoche sur la valeur 6.
    - Le paquet de 11 cartes Manigances. Chaque joueur mélange ses cartes, en choisit 5 au hasard et pose le reste devant lui, face cachée, ce qui constitue sa pioche.

- Une aide de jeu et un paravent. Le paravent sert **uniquement** à cacher les Jetons Mise. **Tous les autres éléments du jeu devront être posés devant chaque joueur et visibles de tous**.
- La Tuile de départ, présentant sur une face un point à leur couleur en haut à droite.

3 Placer les Eléments (Pions Financement, Pions Expert, Gemmes Minerai) sur le Plateau dans la zone Réserve.

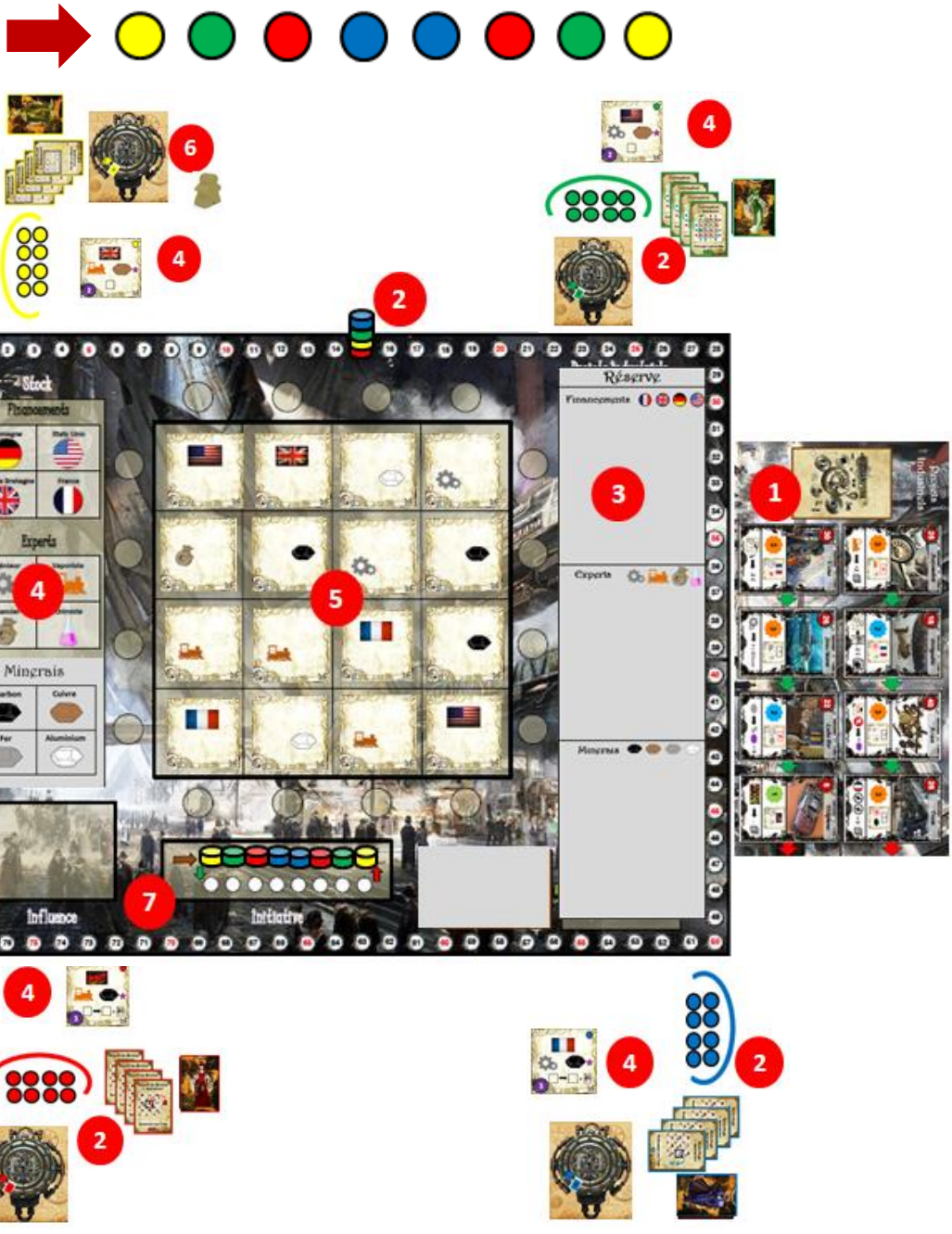
4 Chaque joueur choisit 2 Eléments représentés sur sa tuile de départ. Il prend les Eléments correspondants dans la Réserve (Pion Financement, Pion Expert ou Gemme Minerai) et les pose devant lui. Pour le 3ème Elément de la tuile, non choisi par le joueur, placer l'Elément correspondant sur le plateau, dans la zone « Stock ».

5 Piocher et placer au milieu de l'espace de jeu, des Tuiles Projet sur la face ne présentant qu'un seul Elément, pour former un carré de 4 x4.

6 Choisir un premier joueur. Le 2ème joueur est le joueur à sa gauche, et ainsi de suite.

7 Ordre de Mise pour la 1ère manche : sur le Plateau, dans la zone « Initiative », placer un pion marqueur aux couleurs des joueurs sur la Piste de mise, en fonction de l'ordre du tour, en commençant par l'emplacement à côté de la flèche marron. Puis, on place un 2ème marqueur dans le sens inverse de l'ordre du tour.

Par exemple : ci-dessous, l'ordre du tour est :
On place les marqueurs, en commençant par celui le plus près de la flèche marron :



Important : pendant tout le jeu, seuls les Jetons Mise seront cachés derrière les paravents. Tous les autres éléments de jeu (influence, cartes, tuiles, pions, gemmes) devront être visibles de tous les joueurs.

But du Jeu

Le But du jeu est de récupérer le maximum d'argent, et pour cela les joueurs vont devoir réaliser différents projets industriels ou inventer des machines jusqu'alors inconnues et les présenter lors des différentes expositions universelles qui fleurissent en cette fin de XIXème siècle. Ceci est désormais possible grâce à la découverte du Promethium. Le problème est que pour faire fonctionner ces machines, il va falloir aussi se procurer du Promethium, minerai nécessaire pour la création d'une nouvelle source d'énergie. Les joueurs ont donc 2 missions principales :

1/ Réaliser un ou plusieurs Projets Industriels (par exemple, fabriquer un Sous-Marin ou un Dirigeable)

2/ Se Procurer du Promethium pour faire fonctionner ces nouvelles inventions.

Une invention sans le Promethium nécessaire à son activation ne pourra pas fonctionner donc rapportera beaucoup moins de renommée et d'argent à son inventeur.

Principes

Elément principal : la Tuile projet

Les joueurs sont des Industriels qui cherchent à développer le maximum de projets, et pour cela vont devoir récupérer des Tuiles comportant chacune 3 Eléments :

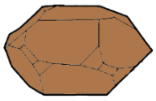
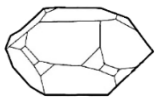
- **un Financement** apporté par un pays industrialisé :

  France USA Grande Bretagne Allemagne

- **Un Expert industriel** :

  Ingénieur Machiniste Chimiste Financier

- **Un Minerai** :

  Charbon Cuivre  Fer Aluminium 

Une Tuile Projet est toujours composée de la manière suivante :

- Le Financement en haut de la Tuile
- En dessous, sur la gauche, L'Expert et sur la droite, le Minerai
- En bas, une zone spéciale pour les Tuiles permettant de réaliser plusieurs projets, remarquable par des petits carrés noirs :
  - Une tuile sans carré noir ne sert que pour un seul projet
  - Chaque carré indique le nombre de projets supplémentaires réalisables avec la tuile concernée.

  On peut réaliser de 1 à 3 projets selon la Tuile. On aura donc des Tuiles avec 0, 1 ou 2 carrés noirs.

- Une valeur en bas à gauche de 1 à 3. Celle-ci représente une valeur en Promethium qu'on pourra récupérer si on n'utilise pas la Tuile pour un projet.

Exemple :

- *Financement envoyé par l'Allemagne*
- *Expert : Machiniste*
- *Minerai : Fer*
- *Un projet supplémentaire (un carré noir) donc 2 projets maxi avec cette Tuile*
- *Valeur de 2 Promethium*

Au dos de la Tuile, un seul Elément parmi le Financement, l'Expert et le Minerai, est représenté. Pour le reste des règles, la face de la Tuile qui comporte 3 Eléments est nommée la face « recto », contrairement à celle qui comporte un seul Elément, qu'on appellera la face « verso ».

Déroulement du Jeu

Le jeu se déroule en 3 manches. A chaque fin de manche, les joueurs devront présenter leurs inventions lors d'une exposition universelle. C'est la quantité et la qualité de ces inventions présentées au monde entier lors de ces événements exceptionnels qui ramèneront la gloire (et donc l'argent) aux joueurs.

Une manche se décompose en 3 phases principales (+ 1 phase de fin de manche pour préparer la manche suivante) :

1/ Salon de l'Industrie

Dans cette phase, les joueurs vont parcourir le monde et participer aux divers salons internationaux pour réaliser les meilleurs investissements. A chaque manche, lors de cette phase, ils vont acheter 2 Tuiles Projet et ainsi :

- Convaincre différents pays d'investir dans leur entreprise
- Recruter des experts industriels
- Développer des mines afin d'extraire et de récupérer du minerai

Lors de l'achat de ces Tuiles Projet, en plus de la Tuile, ils vont récupérer certains Eléments représentés sur cette Tuile. Ceux-ci sont récupérés individuellement sous forme de Pions (Financement, Expert) ou Gemmes (Minerai) à partir de la réserve.

2/ Bureau d'Etudes

Lors de cette phase, les joueurs vont exploiter au mieux les éléments recueillis lors de la phase précédente « Salon de l'Industrie » :

- Les Tuiles pour réaliser des projets industriels
- Les Experts, Financements et Minerais pour obtenir du Promethium, nécessaire au fonctionnement des inventions. Une action supplémentaire avec une Tuile inutilisée permettra également de récupérer du Promethium.

Réaliser un Projet Industriel :

Les joueurs vont devoir collectionner 1, 2 ou 3 Tuiles avec les conditions spécifiques notées sur la Carte Projet Industriel :

- Le Niveau de la Tuile : 1, 2 ou 3

Le niveau de la Tuile s'interprète de 2 manières :

  - Il indique le nombre de tuiles nécessaires pour réaliser le Projet
  - Le Promethium est récupéré sous forme de gemmes : le chiffre correspond aussi au nombre de gemmes de Promethium nécessaires pour activer le projet et faire fonctionner les machines et diverses inventions

- Si un Elément est représenté sur la Carte Projet, il devra être présent sur toutes les Tuiles requises.

- Si ≠ apparaît à l'emplacement d'un Elément (Financement, Expert, Minerai), les Tuiles requises devront présenter chacune un Elément différent de ce type.
- Si ? apparaît à l'emplacement d'un Elément, les Tuiles requises pourront présenter n'importe quel Elément de ce type.

Le reste des indications que l'on peut trouver sur la Tuile Projet :

- Le gain en £ en haut à gauche dans le cas où on arrive à réaliser le projet **ET** à l'activer avec le Promethium nécessaire
- Une Action Bonus dans la partie basse, valable dès que le projet a été activé.

Exemple :

Pour construire le Sous-Marin, il faut réaliser la condition suivante :

Pour réussir cet Objectif, il faudra nécessairement récolter 3 Tuiles :

- *Avec l'Expert Ingénieur présent sur les 3 Tuiles*
- *De 3 Pays différents pour le financement*
- *Avec n'importe quel Minerai*

Si un joueur récupère 3 Tuiles réalisant ces conditions, il peut réaliser le Sous-Marin avant les autres joueurs.

Si le joueur veut gagner la récompense, soit 28£, et bénéficier de l'Action Bonus permettant d'améliorer le pouvoir de l'Ingénieur (voir paragraphe Activation des projets), il faut encore qu'il active son invention à l'aide de 3 Promethium.

Obtenir du Promethium :

Le Promethium est un minerai très rare et donc très difficile à se procurer. Pour en obtenir, les joueurs ont plusieurs possibilités :

- Les scientifiques ont découvert que des minerais (Charbon, Cuivre, Fer, Aluminium) comportent une certaine teneur en Promethium donc ils ont inventé également la méthode pour créer du Promethium à partir de ces minerais : le pouvoir du Chimiste servira à transformer du Minerai (ou un mélange de Minerais) en Promethium

- Il est possible également d'aller chercher le Promethium là où il existe à l'état naturel : en Antarctique, pour l'instant le seul endroit connu où on peut en trouver. Il faut donc organiser des expéditions scientifiques sur ce nouveau continent, d'où l'importance de trouver un maximum de financements internationaux.

- La 3ème possibilité consiste à racheter du Promethium à ceux qui ont en ont. Dans ce cas, les joueurs pourront revendre des brevets, c'est-à-dire des Tuiles Projet non utilisées, pour récupérer autant de gemmes de Promethium que la valeur indiquée sur la Tuile.

Dans cette phase, les joueurs bénéficient d'un certain nombre d'actions qui dépend de la quantité limitée d'influence à leur disposition. Ils vont ainsi devoir gérer au mieux cette influence (représentée par des points influence = PI) pour réaliser un ou plusieurs projets, utiliser la capacité spéciale de chaque expert, récupérer des Eléments nécessaires à leur stratégie, financer une expédition en Antarctique, revendre un brevet et aussi faire preuve de ruse et de malice envers leurs adversaires en utilisant des Cartes Manigances !

3/ Exposition Universelle

Dans cette phase, en fin de manche, les joueurs présentent au monde entier leurs inventions ou leurs réalisations industrielles. Evidemment, ces réalisations et prouesses technologiques se doivent de fonctionner parfaitement devant le nombreux public, elles doivent donc impérativement être activées (par la quantité de Promethium nécessaire) pour être validées. Les joueurs signent alors leurs premières commandes et gagnent la valeur en £ indiquée sur la Carte Projet. Pour les joueurs qui auront été les plus performants, c'est le moyen de se faire remarquer par les lobbys et de gagner des Jetons Lobby qui les aideront dans leurs futurs investissements.

Déroulement de la partie

Le jeu se joue en 3 manches, comportant chacune 4 phases :

- Salon de l'Industrie
- Bureau d'Etudes
- Exposition Universelle
- Fin de Manche

Note : utilisation des cartes Manigances

Les joueurs disposent de cartes Manigances qu'ils peuvent jouer en payant un certain nombre de points d'influence (PI). Elles peuvent être jouées de manière différente selon la phase :

- Phase Salon de l'Industrie: n'importe quand pendant son tour de jeu, en plus de l'action normale. On ne peut jouer qu'une seule carte Manigances pendant son tour de jeu.
- Phase Bureau d'Etudes : jouer une carte compte pour une action. On ne peut donc pas faire d'autre action à ce tour (voir « Phase Bureau d'Etudes »)

Pour jouer une carte :

- Choisir une carte de sa main qui correspond à la Phase en cours (Salon Industrie ou Bureau d'Etudes).
- Dépenser le nombre de PI indiqué sur la carte. Si le joueur n'a pas assez de PI, il ne peut pas jouer la carte.
- Appliquer immédiatement l'effet décrit sur la carte
- Défausser la carte, face visible.
- Les cartes déjà utilisées pourront être récupérées quand la pioche aura été épuisée.

1/ Phase Salon de l'Industrie

Dans cette phase, les joueurs vont devoir récupérer 2 Tuiles Projet, en misant des jetons à leur couleur. Ces Tuiles servent à réaliser des Projets Industriels et récupérer des Eléments présents sur la Tuile, qui leur serviront lors de la phase Bureau d'Etudes. La phase Salon de l'Industrie se déroule en 2 séquences : la mise de jetons et l'achat des tuiles.

a/ Séquence « Mise » :

- Ordre de Mise :

  Chaque joueur pose un Jeton Mise dans l'ordre indiqué par les pions marqueurs posés sur la Piste d'Initiative. Quand tous les joueurs ont posé 2 Jetons Mise, on recommence une 2ème fois à partir de la flèche marron pour que chaque joueur pose 4 de ces jetons encore disponibles.

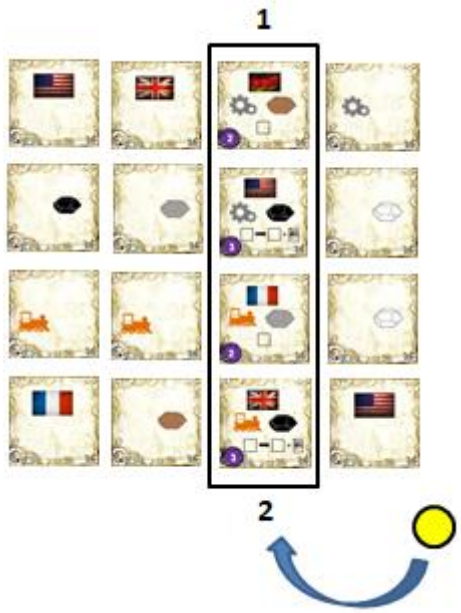
  Note : Les joueurs commencent la partie avec 8 jetons. A chaque manche, les joueurs achètent 2 Tuiles et défaussent un Jeton pour chaque achat (voir Séquence « Achat »). A la fin de la première manche, il leur restera donc 6 jetons puis 4 à la fin de la 2ème manche, qui leur serviront pour la 3ème et dernière manche.

- Pose d'un Jeton Mise.
  Chaque joueur, dans l'ordre de mise :
  - désigne une rangée
  - place toutes les Tuiles de cette rangée sur leur face « recto » de manière à voir tous les Eléments
  - choisit un de ses Jetons Mise restants et le pose face cachée, **obligatoirement** à une extrémité de la rangée qu'il a désignée. Si les 2 extrémités de la rangée sont déjà occupées (une extrémité correspond à un seul emplacement), le joueur ne peut pas poser son Jeton Mise.

Note : Il est possible, après la phase de pose des jetons, qu'un joueur possède 2 Jetons Mise aux 2 extrémités d'une même rangée

Exemple de séquence de mise

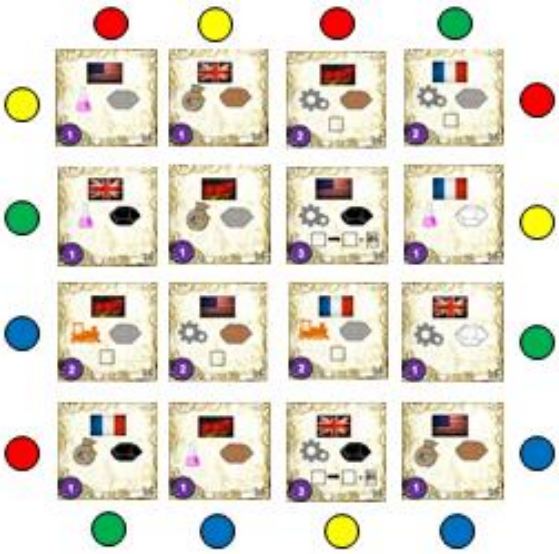
est le joueur actif



Le joueur choisit la 2ème rangée en partant de la droite. Il retourne les 4 Tuiles. Il peut placer un Jeton sur les 2 emplacements 1 et 2, les 2 emplacements étant libres. Il choisit de le mettre en 2, il reste un seul emplacement libre sur cette rangée.

Note : Choisir l'un ou l'autre des deux emplacements à l'extrémité d'une rangée n'a aucune incidence sur le reste du jeu.

L'exemple ci-dessous montre l'espace de jeu après la pose des jetons Mise.



Rappel : les joueurs posent leur jeton Mise face cachée, dans l'ordre de mise indiqué sur le Plateau.

b/ Séquence « Achat » :

Rappel : les joueurs vont récupérer 2 Tuiles Projet de leur choix, **et uniquement 2**. L'ordre du tour dans cette phase est le même que dans la phase de Mise, en reprenant l'ordre défini par les marqueurs sur le Plateau, dans la zone Initiative

- Annonce de la Tuile ciblée

  Le 1er joueur dans l'ordre de mise (= joueur actif) annonce la Tuile qu'il veut récupérer, qui doit se trouver dans l'une des rangées devant lesquelles il a posé **au moins** un Jeton.

- Achat de la Tuile

  On retourne face visible les 4 Jetons Mise placés aux extrémités des rangées orthogonales formant l'intersection représentée par la Tuile. Si les Jetons Mise sont déjà retournés, on les laisse visibles.

  On calcule la valeur totale de Jetons Mise pour chaque joueur concerné. Le joueur avec la mise la plus élevée récupère provisoirement la Tuile. En cas d'égalité, le joueur qui a utilisé le Jeton Mise de plus forte valeur est prioritaire. S'il y a encore égalité, le gagnant est choisi par rapport à l'ordre sur la piste Initiative.

  Deux cas peuvent se produire :

  1/ Le joueur actif a remporté la Mise :

  - Il défausse son Jeton de valeur **la plus élevée** parmi ceux qui lui ont permis de gagner cette mise. **Le Jeton est défaussé pour le reste de la partie**
  - Il paie autant de £ que la valeur de son Jeton de valeur **la moins élevée** parmi ceux qui lui ont permis de gagner la mise. Il recule son marqueur d'autant de cases sur la piste de score. S'il a remporté la Mise avec un seul Jeton, il ne paie rien.
  - Il enlève son marqueur de la piste d'Initiative, indiquant qu'il a récupéré une Tuile
  - Il pose la Tuile devant lui

  C'est au joueur suivant dans l'ordre d'initiative de devenir actif, et de désigner une Tuile

  2/ Un autre joueur que le joueur actif remporte la Mise. Dans ce cas, ce joueur a le choix entre :

  a/ Acheter la Tuile **s'il n'a pas encore acheté 2 Tuiles dans cette manche**. Dans ce cas, il réalise les mêmes actions que dans le cas 1/. Il enlève également son premier marqueur dans l'ordre d'initiative. Le joueur suivant dans ce cas est toujours le joueur actif car il n'a pas réussi à gagner sa Tuile, c'est donc à lui de désigner à nouveau une Tuile.

  b/ Vendre la Tuile aux autres joueurs qui ont misé sur cette Tuile car il ne veut pas ou il ne peut pas l'acheter (il en a déjà acheté 2 dans cette manche). On l'appellera le joueur « Vendeur ». Il demande donc au joueur suivant dans la mise s'il veut la Tuile. Si ce joueur accepte ; il devient « Acheteur » et dans ce cas :

  - Le joueur « Acheteur » :
    - défausse son Jeton de valeur la plus élevée
    - paie en £, et déduit de la piste de score, le montant de l'achat calculé de la façon suivante :
      - valeur de son Jeton de valeur la moins élevée.
      - **Plus** 2£ (somme fixe) de compensation pour le joueur « Vendeur »
    - enlève ensuite son marqueur de l'ordre d'initiative pour signifier qu'il a effectué un achat dans la manche

  - Le joueur « Vendeur » :
    - Reçoit 2 £ et déplace son marqueur en conséquence sur la Piste de Score
    - Reprend son jeton Mise de la valeur la plus élevée et **le remet dans sa réserve de jetons Mise**. Ce jeton pourra servir dans une manche ultérieure et n'est donc pas défaussé.

Si le 2ème joueur dans la mise de cette Tuile ne veut (ou ne peut) pas acheter la Tuile, le joueur suivant dans la mise peut l'acheter et ainsi de suite dans l'ordre des mises. Un joueur qui n'a pas misé ne peut pas acheter cette Tuile.

c/ Vendre la Tuile à la banque, uniquement **si personne ne veut lui acheter**. Dans ce cas, le Joueur « Vendeur » :

- reprend son Jeton de valeur la plus élevée et le remet dans sa réserve de Jetons Mise
- défausse la Tuile de manière définitive
- récupère une compensation de 2£ à partir de la banque. Il déplace son marqueur en conséquence sur la Piste de Score

Important : un joueur ne peut vendre sa tuile à la banque que si aucun joueur ne veut lui acheter.

Dans ce cas, comme il n'a pas récupéré de tuile, il n'enlève pas de marqueur de l'ordre d'initiative et c'est toujours le joueur actif qui désigne à nouveau une Tuile.

Et ainsi de suite jusqu'au moment où il n'y a plus de marqueur dans l'ordre d'initiative, ce qui signifie que les joueurs ont chacun récupéré 2 Tuiles.

Note : utilisation d'un Jeton Lobby

A la fin de chaque Exposition Universelle (voir paragraphe Exposition Universelle), les meilleurs industriels gagnent des jetons Lobby. Ces jetons peuvent être utilisés lors de la résolution des achats d'une Tuile dans les conditions suivantes :

- **Seul le joueur actif** (donc celui qui choisit la Tuile à acheter), peut utiliser un ou plusieurs jetons Lobby
- Pour pouvoir utiliser un jeton Lobby, le joueur actif doit être concerné par l'enchère
- Quand les jetons Mise ont été dévoilés, le joueur actif peut ajouter un ou plusieurs jetons Lobby à son jeton de Mise, pour améliorer son score et remporter la mise. Chaque jeton Lobby a une valeur de 2£
- Les jetons Lobby utilisés sont défaussés dès que l'achat de la Tuile a été validé.

A la fin de la partie, tout jeton Lobby non utilisé vaut 2£ (donc 2 points de victoire) dans le décompte final

Exemple : on reprend le cas de figure plus haut

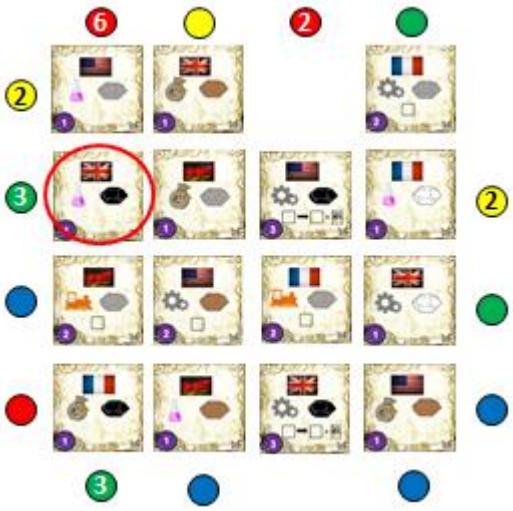
est le joueur actif. Il cible la Tuile Projet entourée en rouge : Allemagne + Ingénieur + Cuivre

Les 4 Jetons Mise aux extrémités des rangées auxquelles appartient la tuile ciblée sont retournés.
On a 2 Jetons Jaune, pour une valeur totale de 6 et 2 Jetons Rouge pour une valeur totale de 7.

Même si c'est Jaune qui a ciblé la Tuile, Rouge remporte la mise. Il récupère son Jeton de valeur 5 mais décide de ne pas acheter la Tuile et doit la proposer à Jaune. Jaune veut la Tuile, défausse son Jeton de valeur la plus élevée (le 4) et paie 2 £, qui correspond à la valeur de son jeton le plus faible sur cette Mise. Il recule son marqueur de score de 2 cases. En outre, il donne 2£ à Rouge en compensation et recule à nouveau son marqueur de 2 cases. Rouge gagne 2£ et avance son marqueur sur la piste de score. Jaune déplace son marqueur d'ordre d'initiative pour indiquer qu'il a pris une Tuile. Le prochain marqueur est vert, c'est à Vert de choisir une Tuile.

L'état du Plateau avec l'ordre de Mise est le suivant après cet achat :

Jaune a acheté sa première Tuile, il décale son marqueur sur la Piste Initiative, le prochain joueur est Vert.



Vert cible la Tuile Grande Bretagne + Chimiste + Charbon. On révèle les Jetons Mise :

- *Rouge a 1 jeton de valeur 6*
- *Vert a 2 jetons d'une valeur totale de 6*
- *Jaune a 1 jeton de valeur 2*

*Rouge et Vert sont à égalité. Comme Rouge a le Jeton avec la mise la plus élevée, il est prioritaire et gagne la Mise. Il décide d'**acheter** la Tuile (il a le choix car il n'est pas le joueur actif), défausse son Jeton 6 et ne paie rien car il n'a pas de 2ème jeton dans cette mise.*

Remarque : Vert, étant le joueur actif, aurait pu ajouter un jeton Lobby gagné lors d'une manche précédente. Sa mise aurait été alors de : 3 + 3 + 2 = 8, ce qui lui aurait suffi pour gagner l'enchère.

Rouge retire son premier marqueur dans l'ordre de mise mais Vert reste actif et cible à nouveau une Tuile.

L'état du Plateau avec l'ordre de Mise est le suivant après cet achat :

Rouge a acheté sa 1ère Tuile, même si ce n'était pas son Tour de Jeu. Il décale son marqueur sur le Plateau de Mise, le prochain Joueur est encore Vert. Rouge ne sera actif pour acheter sa 2ème Tuile que lorsque Vert puis Bleu auront acheté leurs Tuiles.

Important : quand les Jetons Mise ont été retournés face visible, ils restent dans cette position pendant le reste de la phase Salon de l'Industrie.

- Choix des Eléments de la Tuile Projet

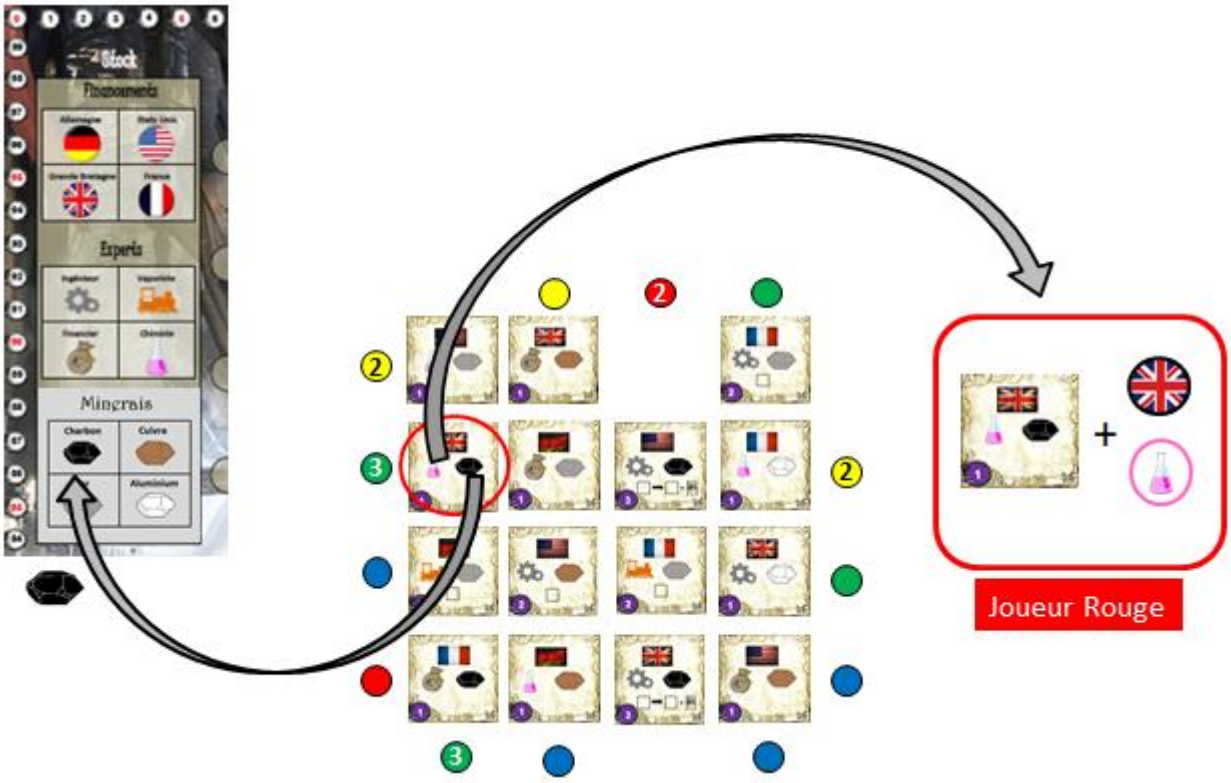
Quand un joueur a acheté une Tuile, il annonce 2 Eléments qu'il veut récupérer sur les 3 figurés sur la Tuile Projet. Il prend les 3 Eléments dans la Réserve, en choisit 2 et les place devant lui avec la Tuile. Le 3ème Elément qui n'a pas été choisi va dans la zone Stock du plateau principal

Exemple : On reprend la suite de l'exemple ci-dessus

Rouge a décidé d'acheter la Tuile Projet Grande Bretagne + Chimiste + Charbon

Il choisit de récupérer dans la réserve les Eléments Grande Bretagne : le jeton *et le jeton représentant le Chimiste* .

Le 3ème Elément, le Charbon *va dans le Stock.*



Après la phase Salon de l'Industrie, les joueurs ont eu l'occasion d'acheter 2 Tuiles Projet et récupérer 4 Eléments. De plus, 2 Eléments par joueur ont été ajoutés dans le Stock.

Avant de passer à la phase suivante, les joueurs récupèrent :

- Les jetons Mise restant sur l'espace de Jeu. Ils serviront pour les manches suivantes. Les joueurs ont donc 8 jetons en début de partie, ils en défaussent 2 par manche (pour chaque achat de Tuile Projet) donc il leur en restera 6 pour la 2ème manche et les 4 derniers jetons pour la dernière manche.
- Le Meeple à leur couleur, joué avec la Carte Manigances « Dépôt de Brevet » si la Tuile réservée avec la carte n'a pas été achetée. (Voir détail des cartes Manigances)

2/ Phase Bureau d'Etudes

Dans cette phase, les joueurs vont dépenser leurs points d'influence (= PI) pour optimiser les Eléments en leur possession. Quand les joueurs utilisent un ou plusieurs PI, ils tournent le plateau de leur compteur pour mettre à jour leur nombre de PI restants. Chacun, à son tour, effectue **une action** au choix ou passe. Puis c'est au tour des autres joueurs en suivant l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur. On fait autant de tours de jeu que les joueurs veulent ou peuvent jouer d'actions. Un joueur qui a déjà passé peut jouer à nouveau une action quand revient son tour. Quand tous les joueurs ont passé consécutivement sur un tour de jeu, la phase se termine.

A chaque fois que les joueurs jouent une action, ils vont utiliser des pions financements, de pions experts, des gemmes minerai, des pions influence, des tuiles projets. Tant que ces éléments ne sont pas utilisés (défaussés), ils restent visibles devant le joueur pour les manches suivantes.

Attention : contrairement à la phase Salon de l'Industrie, le tour de jeu n'est plus alternatif. On reprend un tour de jeu classique : joueur 1, joueur 2, joueur 3, joueur 4 puis de nouveau joueur 1, etc.

Les actions possibles ont 2 objectifs principaux :

- Réaliser des projets industriels
- Se procurer du Promethium

a/ Réaliser un Projet Industriel :

Si le joueur a les Tuiles nécessaires et au moins encore un PI, il dépense un PI et utilise ses Tuiles Projet placées devant lui pour réaliser le Projet qu'il vise.

Important : le joueur qui réussit à réaliser un projet ne gagne pas tout de suite la valeur notée sur la carte. Cela ne sera effectif que lorsque le projet aura été activé avec la quantité de Promethium nécessaire

Utilisation des Tuiles :

Elle dépend du type de tuiles (tuile à usage unique ou tuile multi projets) et dans le cas des tuiles multi projets, si la tuile a déjà été utilisée ou pas pour un projet précédent. En effet, il est possible d'utiliser des tuiles plusieurs fois, à condition de faire usage de corruption ! Ces tuiles utilisées plusieurs fois rapporteront par conséquent un peu moins d'argent que lors de leur première utilisation.

- Tuile à usage unique :
    - Valeur en Promethium : 1
    - Pas de possibilité de poser un Cube Corruption. Cette Tuile est donc défaussée dès sa première utilisation dans la réalisation d'un projet

  Exemple :

- Tuile 2 projets :
    - Valeur en Promethium : 2
    - Quand la Tuile est utilisée la première fois pour réaliser un projet, on place un Cube Corruption sur l'emplacement prévu sur la Tuile. On peut utiliser cette Tuile une 2ème fois
    - Lorsque la Tuile est utilisée pour un 2ème projet, on la défausse et on place le Cube sur la Carte Projet réalisée
    - Lors de la validation de cette Carte, quand le projet sera activé avec le nombre de Promethium nécessaire, chaque Cube Corruption posé sur la Carte dégrade la valeur de l'invention et donne un malus de – 4£ au projet

Exemple :

- Tuile 3 projets :
  - Valeur en Promethium : 3
  - Quand la Tuile est utilisée la première fois pour réaliser un projet, on place un Cube Corruption sur l'emplacement le plus à gauche prévu sur la Tuile. On peut utiliser cette Tuile une 2ème fois
  - Lorsque la Tuile est utilisée pour un 2ème projet, on déplace le cube sur l'emplacement le plus à droite **ET** on place un cube pris de la réserve sur la Carte du projet réalisé
  - Lorsque la Tuile est utilisée pour un 3ème projet, on la défausse et on place le cube de la Tuile sur la Carte Projet réalisée
  - De cette manière, les 2ème et 3ème projets recevront chacun un cube noir et verront leur valeur dégradée lors de leur activation.

Exemple :

Exemple de réalisation de projet :

Le joueur 1 possède parmi ses Tuiles Projet les 3 suivantes :

Tuile 1 à usage unique

Tuile 2 à double usage, pas encore utilisée

Tuile 3 à triple usage, utilisée déjà 1 fois

Pour fabriquer le sous-marin, il faut 3 Tuiles Projet avec un Elément commun, l'Ingénieur, et 3 Financements (Pays) différents. Le Minerai est indifférent.

Le joueur 1 a les tuiles correspondantes, il lui reste 2 PI. Il peut réaliser le Projet Industriel « Sous-Marin ». Il dépense un PI et utilise les Tuiles de la manière suivante :

- *La Tuile 1 est défaussée*
- *La Tuile 2 reçoit un Cube Corruption, elle n'est pas défaussée*
- *Pour la Tuile 3, on déplace le Cube sur l'emplacement de droite de la Tuile et on place un nouveau Cube Corruption issu de la réserve sur la carte Sous-Marin. La Tuile n'est pas défaussée*

Le Joueur peut récupérer la Carte Sous-Marin et la place devant lui. Il n'a pas encore la quantité de Promethium nécessaire pour l'activer donc il ne gagne pas encore l'argent ni l'Action Bonus décrite en bas de la Carte Projet.

Important : on réalise un Projet Industriel uniquement avec des Tuiles Projet et non des Eléments récoltés lors de la phase Recrutement.

b/ Se procurer du Promethium :

Important : dans la suite de la règle, le fait de « défausser » un Elément (Pion Financement, Pion Expert ou Gemme Minerai) signifie « remettre dans la Réserve ». Les éléments défaussés ne sont pas mis dans le Stock et sont remis dans la Réserve disponible pour le reste de la partie.

Les joueurs ont plusieurs possibilités pour obtenir du Promethium :

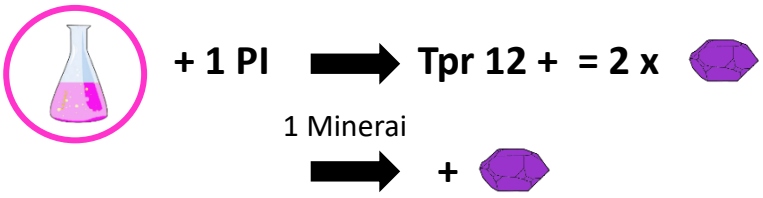
- Utiliser la capacité spéciale du Chimiste
- Financer une expédition en Antarctique
- Revendre un Brevet

1/ Missionner un Expert : le Chimiste

Avec le Chimiste, le joueur peut directement créer du Promethium à partir des autres minerais. Pour cela, il faut tenir compte de la « teneur » des Minerais en Promethium

- Charbon : Teneur en Promethium (Tpr) = 2
- Cuivre : Tpr = 3
- Fer : Tpr = 4
- Aluminium : Tpr = 6

Le Chimiste a besoin d'un ensemble de Minerais avec une teneur en Promethium totale de 12 (ou plus) pour faire son action. Dans ce cas, il peut mettre en œuvre une réaction chimique qui aboutit à la création de 2 Promethium. S'il utilise 1 seul type de Minerai, le Chimiste est capable de créer un Promethium supplémentaire. Pour missionner le Chimiste, il faut défausser un Jeton Chimiste et un PI.



Reprise de l'exemple précédent :

Le joueur 1, après avoir réalisé le projet « Sous-Marin », veut l'activer. Il a donc besoin de 3 Promethium. Il a un jeton chimiste, 3 PI et les gemmes suivantes devant lui : 1 Aluminium, 3 Fer et 1 Cuivre. Il défausse son Chimiste et un PI et a le choix entre :

- *Défausser 1 Aluminium, 1 Fer et 1 Cuivre pour avoir un Tpr total = 13 et créer 2 Promethium.*
- *Défausser 3 Fer pour un Tpr total = 12 et créer 3 Promethium (2 + 1 bonus car 1 seul Minerai utilisé)*

La première solution utilise un Cuivre alors qu'un Charbon suffirait mais elle ne crée que 2 Promethium, ce qui est insuffisant pour activer le Sous-Marin. Le joueur 1 choisira donc plutôt la 2ème solution.

2/ Financer une Expédition en Antarctique

Un autre moyen de produire du Promethium est d'aller l'extraire là où il existe à l'état naturel, sur le nouveau continent en pleine phase d'exploration : l'Antarctique. Pour cela, les joueurs vont chercher des financements internationaux pour organiser ces expéditions. Un joueur peut utiliser 1 PI **ainsi que** défausser n'importe quel Gemme Minerai et :

- 4 Pions Financement différents, pour produire 3 Promethium
- 3 Pions Financement différents, pour produire 2 Promethium
- 2 Pions Financement différents, pour produire 1 Promethium

Reprise de l'exemple précédent :

Le Joueur 1 a ces Pions Financement devant lui ainsi qu'une Gemme de Cuivre

A son tour, il décide d'utiliser un PI, de défausser la Gemme Cuivre et les 3 Pions Financement France, Grande Bretagne et Etats Unis pour produire 2 Promethium. Il ne peut rien faire à ce tour avec le pion France qu'il garde donc pour la manche suivante.

3/ Revendre un brevet

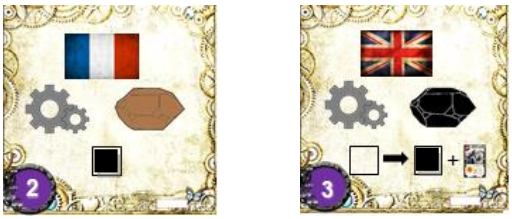
On peut également récupérer du Promethium grâce à des relations dans le monde industriel. En effet, d'autres investisseurs possèdent du Promethium mais pas la technologie nécessaire pour créer de nouvelles machines. Ils seraient donc prêts à vous racheter vos inventions en échange d'un peu de Promethium.

A son tour, un joueur peut utiliser un PI et défausser une Tuile Projet non utilisée pour revendre un brevet et gagner autant de Promethium que la valeur de la Tuile.

Attention : une Tuile qui a déjà été utilisée donne un malus et diminue la valeur de Promethium de la Tuile de 1 par projet déjà réalisé.

Reprise de l'exemple précédent :

Le joueur 1, après avoir réalisé le projet « Sous-Marin », a ces Tuiles devant lui



Le joueur 1 peut donc utiliser ses Tuiles pour revendre des brevets et gagner du Promethium :

- *La Tuile France + Ingénieur + Cuivre a une valeur en Promethium = 2 mais a déjà été utilisée 1 fois pour le projet Sous-Marin. Revendre ce brevet permettra donc de gagner 1 Promethium (Valeur 2 – 1 Cube Corruption)*
- *La Tuile Grande Bretagne + Ingénieur + Charbon a une valeur en Promethium = 3 mais a déjà été utilisée 2 fois. Revendre ce brevet permettra donc là aussi de gagner 1 seul Promethium*

c/ Autres actions possibles

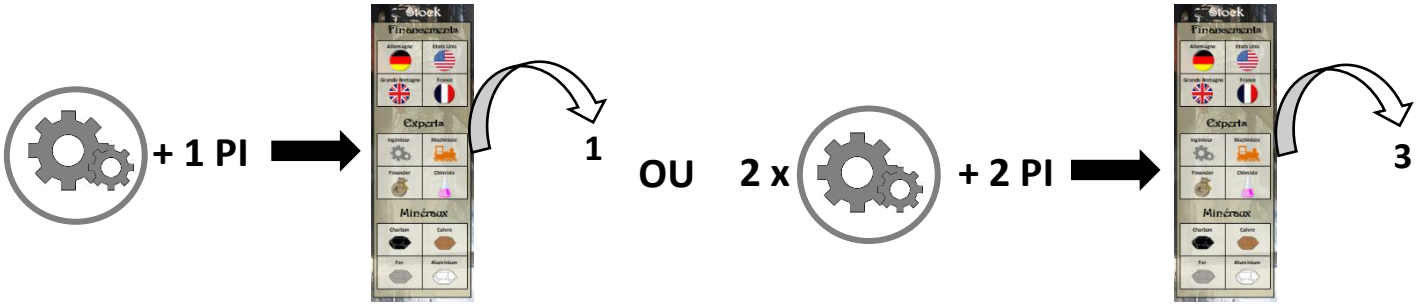
En plus de réaliser un projet ou produire du Promethium directement, les joueurs peuvent choisir d'autres annexes afin d'optimiser les ressources en leur possession.

Le joueur choisit un Pion Expert en sa possession, et dépense un certain nombre de PI pour activer sa capacité spéciale :

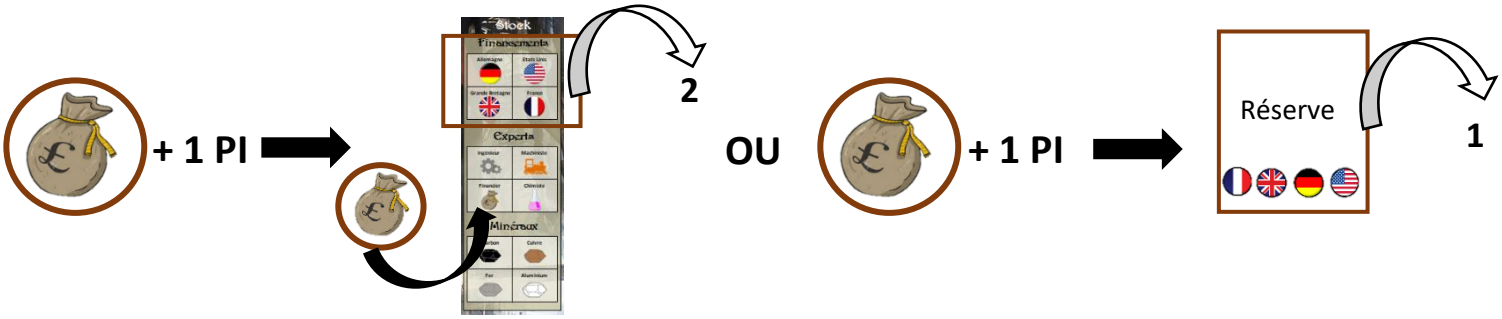
1/ Missionner les autres Experts :

- **Machiniste**.
  Le joueur peut, au choix :
  - Défausser un Machiniste et gagner 2 PI. Le joueur augmente sa valeur de PI sur son compteur. **Attention** : le compteur a un maximum de 9 PI, tout PI en surplus est perdu
  - Défausser 2 Machinistes et gagner 5 PI.

- **Ingénieur.**
  Le joueur peut, au choix :
  - Défausser un Ingénieur et 1 PI pour récupérer n'importe quel Elément dans le Stock.
  - Défausser 2 Ingénieurs et 2 PI pour récupérer 3 Eléments au choix dans le Stock



- **Financier**.
  Le joueur peut, au choix :
  - Echanger un Financier contre 2 Pions Financement **du Stock**. Attention : dans ce cas, le Pion Financier n'est pas défaussé (remis dans la Réserve) mais placé dans le Stock à la place des 2 jetons Financement récupérés
  - Défausser 1 Financier et 1 PI pour récupérer n'importe quel Pion Financement **issu de la Réserve**



2/ Jouer une carte Manigances :

Le joueur peut jouer une carte Manigances, cette fois-ci valable pour la Phase Bureau d'Etudes. Il dépense le nombre de PI nécessaire et applique l'effet.

Activation des projets industriels

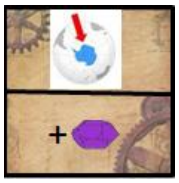
A n'importe quel moment dans la phase Bureau d'Etudes, les joueurs peuvent activer leurs inventions. Pour cela, ils doivent avoir rempli les conditions suivantes :

- Avoir réalisé le projet donc avoir la carte correspondante devant soi
- Avoir le nombre de gemmes de Promethium exigé pour activer le projet

Dans ce cas, il est possible d'activer la réalisation technologique correspondant au projet en plaçant les gemmes de Promethium directement sur la carte.

Effet éventuel de l'activation d'un projet : dès que le projet est activé, le joueur peut bénéficier de l'Amélioration relative à ce projet, à condition que le Jeton Amélioration soit encore disponible. Il y a 13 Améliorations possibles, réparties parmi les 36 Cartes projets mais les Jetons Amélioration sont tous uniques. Seul le premier joueur à activer un projet d'un type pourra gagner le Jeton Amélioration correspondant. Les autres joueurs pourront toujours réaliser des projets du même type mais ne gagneront pas le jeton Amélioration correspondant donc ne pourront pas réaliser l'Action Bonus. Seul le joueur ayant le Jeton Amélioration devant lui peut bénéficier de son effet.

Les différentes Améliorations possibles :



Lors de l'action « Financer une expédition », le joueur gagne un Promethium supplémentaire

Pour réaliser l'action « Financer une expédition », le joueur ne dépense pas de Point d'Influence

Pour réaliser l'action « Financer une expédition », le joueur ne dépense pas de Gemme Minerai

Quand un joueur achète une Tuile, il gagne un jeton Lobby

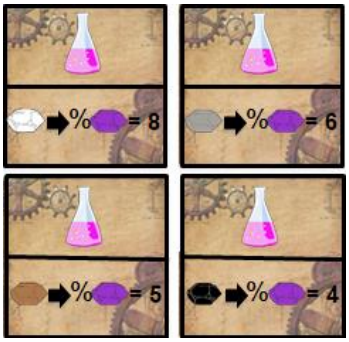
Lors de la phase « Exposition Universelle », chaque Cube Corruption donne un malus de 2£ (au lieu de 4£) lors de la valorisation d'un projet

Quand un joueur missionne un (ou 2) Machiniste(s), il gagne 1 PI supplémentaire au total

Pour jouer une carte Manigances, le joueur dépense 1 PI en moins

Quand un joueur missionne un (ou 2) Ingénieur(s), il récupère 1 Elément de plus dans le stock

Lors de l'action « Revendre un brevet », le joueur gagne un Promethium supplémentaire



Ces 4 améliorations concernent les laboratoires de chimie. Pour l'action spéciale du Chimiste, la Teneur en Promethium de chaque Minerai est augmentée de 2 (le Charbon passe de 2 à 4, le Cuivre de 3 à 5, etc.)

Fin de la Phase Bureau d'Etudes :

Cette phase se termine dès que les joueurs ne veulent plus ou ne peuvent plus utiliser leurs PI et qu'ils ont tous passé successivement dans le même tour.

3/ Phase Exposition Universelle

Pendant cette phase, qui représente un événement exceptionnel, scientifique, industriel et médiatisé dans le monde entier. Les joueurs, investisseurs industriels, vont présenter leurs créations, issues de leur créativité … et de leur facilité à avoir surmonté les obstacles.

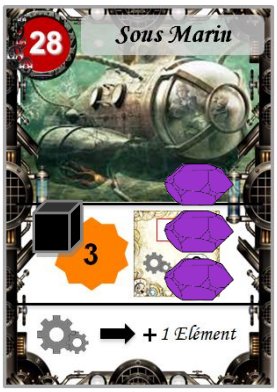
Chaque joueur présente ses Projets Industriels activés (il peut toujours les activer dans la cette phase s'il ne l'avait pas encore fait dans la phase précédente) et il les valorise en calculant la somme gagnée par la vente des contrats réalisés lors de cette expo de la manière suivante :

Valeur de la Carte projet – 4£ par Cube Corruption posé sur cette carte

Le marqueur du joueur est avancé sur la Piste de Score, le Promethium utilisé et le (ou les) Cube(s) Corruption repartent dans la réserve, la carte Projet est retournée face cachée.

Reprise de l'exemple ci-dessus :

Lors de cette manche, le Joueur 1 a réalisé le Sous-Marin et produit 3 Promethium. Il peut activer son projet s'il ne l'avait pas encore fait en posant 3 Gemmes Promethium sur la carte sur laquelle il y avait aussi un Cube Corruption.



Le Sous-Marin est activé avec 3 Promethium mais il a été réalisé avec un Cube Corruption donc le joueur gagne 28 – 4 = 24 £ pour ce projet.

Comme il a activé le Sous-Marin et que personne n'a encore réalisé un autre projet du même type (lié à la mer), il récupère le Jeton Amélioration adéquat et bénéfice désormais de l'Action Bonus qui lui permet de gagner un élément de plus quand il utilisera la capacité spéciale de l'Ingénieur

Tout projet non activé ne fait rien gagner au joueur l'ayant réalisé. Les cartes projets sont laissées face visible et pourront être activées dans les prochaines manches.

Bonus Exposition Universelle :

Les joueurs comparent leurs scores respectifs de la manche et celui le plus en vue lors de cette exposition va faire l'objet de convoitises de la part des lobbies. Le joueur ayant récolté le meilleur score lors de cette manche gagne 2 jetons Lobby, le 2ème de la manche en gagne 1. Chaque jeton Lobby a une valeur de 2£ et peut être utilisé pour améliorer une offre lors de l'achat d'une Tuile dans une prochaine phase Salon de l'Industrie. En cas d'égalité, chaque joueur gagne le nombre de Jetons Lobby correspondant à la place inférieure :

- S'il y a 2 joueurs à la première place, ils prennent chacun 1 jeton lobby, il n'y a dans ce cas pas de joueur à la 2ème place
- S'il y a 2 joueurs à la 2ème place, ils ne prennent rien.

Tout jeton Lobby non utilisé à la fin de la partie rapportera 2£ supplémentaires au score.

4/ Fin de la manche

Quand tous les joueurs ont fini la phase Exposition Universelle, la manche se termine. Chaque joueur :

- Récupère 6 PI et les ajoute à son compteur, avec un maximum de 9 PI. Tout PI en trop est perdu.
- Peut défausser de 1 à 3 Cartes Manigances de sa main puis complète sa main à 5 Cartes à partir de sa pioche personnelle. Si la pioche est vide, il reprend la défausse de Cartes Manigances, la mélange, et reforme une nouvelle pioche.

Le premier joueur donne le pion Premier joueur à son voisin de gauche.

Les Tuiles non achetées restent sur l'espace de jeu. On complète l'espace de jeu avec des Tuiles issues de la pioche. Celles-ci sont placées face « verso » de façon à montrer 1 seul élément.

Les 2 cartes Projets Industriels à l'extrémité de la file de Projets (ceux face une flèche rouge) sont défaussées si les Projets correspondants n'ont pas été réalisés. Décaler les cartes Projets Industriels restantes et compléter la liste des Projets Industriels à partir de la pioche pour avoir toujours 8 objectifs visibles en début de manche.

Fin du Jeu

Le jeu se termine à la fin de la 3ème manche, après la dernière Exposition Universelle. Chaque joueur compte le total de son argent de la manière suivante :

- Le total des inventions réalisées et présentées aux différentes Expositions Universelles. Ce montant a été gagné au cours de la partie donc figure déjà sur la piste de Score
- Les projets non activés rapportent la moitié de leur valeur.
- Les jetons Lobby non utilisés, à raison de 2£ par jeton
- Les Minerais non utilisés selon la règle suivante pour chaque gemme Minerai :
    - Aluminium : 2 £ par gemme
    - Fer : 2£
    - Cuivre : 1£
    - Charbon : 1£
- Le Promethium non utilisé à raison de 3£ par gemme de Promethium

Le vainqueur est le joueur le plus riche. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a réalisé le plus de Projets Industriels. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est le joueur qui a réalisé le Projet rapportant le plus de £. Si des joueurs sont encore à égalité, ils se partagent la victoire.

Règles 3 joueurs :

Les règles sont les mêmes qu'à 4 joueurs hormis ces différences dans la Mise en place :

- Retirer les Tuiles projet présentant la mention « 4 » en bas à droite, celles-ci étant réservées au jeu à 4 joueurs.
- Piocher et placer au milieu de l'espace de jeu, des Tuiles Projet sur la face ne présentant qu'un seul Elément, pour former un carré de 3x3.

Le reste des règles est valable.

Règles 2 joueurs :

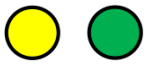
Idem 3 joueurs avec les modifications suivantes qui vont introduire un joueur neutre, joué alternativement par les 2 joueurs :

- Prendre le Meeple bleu utilisé pour le dépôt de brevet et le donner au joueur 2 dans l'ordre du tour, au début de chaque manche.
- Chaque joueur prend 1 Jeton bleu de valeur 3 et 1 jeton de valeur 4
- Intercaler dans l'ordre d'initiative, à la fin de chaque tour de pose, un marqueur bleu. Il sera joué alternativement par chaque joueur
- Les joueurs vont jouer les actions pour le joueur neutre (pose de jetons Mise ou achat de Tuile). Quand un joueur a joué une action pour le joueur neutre, il transmet le Meeple bleu à l'autre joueur.
- Achat de tuiles :
    - Si le joueur neutre est actif (joué par un joueur) et qu'il remporte la mise, la tuile est directement défaussée. Le joueur neutre n'a pas d'argent et ne récupère pas les Eléments représentés sur la Tuile. Lors d'un achat par un joueur neutre, il n'y a donc pas d'Elément posé dans le stock commun.
    - Si le joueur neutre est actif et qu'il n'est pas majoritaire dans la mise, le joueur qui gagne la mise peut acheter la Tuile normalement ou la défausser à la banque et gagner 2 pièces de 1£ s'il ne veut pas ou ne peut pas l'acheter (il ne défausse pas son Jeton Mise de valeur la plus élevée dans ce cas).

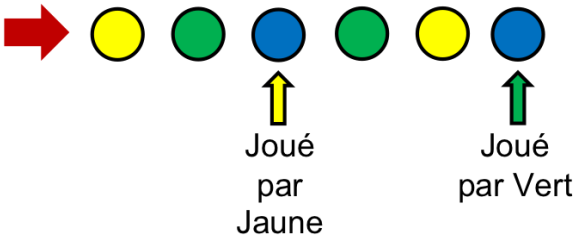
- Si le joueur neutre remporte une mise alors qu'il n'est pas actif, les joueurs peuvent acheter la Tuile dans l'ordre décroissant des mises mais en payant 2£ supplémentaires à la banque, en plus du prix de la Tuile.

- Dans la phase Bureau d'Etudes, chaque joueur jouera 2 fois le joueur neutre.
- A la fin de la manche, les jetons Mise du joueur neutre ne sont pas défaussés. Chaque joueur récupère 1 jeton de valeur 3 et 1 jeton de valeur 4 pour la manche suivante.

Exemple d'ordre du tour :



L'ordre de mise sera :



Annexe

Description de l'effet des cartes Manigance

1/ Cartes Manigances à jouer pendant la Phase Salon de l'Industrie :

Nom : Dépôt de Brevet

Effet : Réserver une Tuile. Seul le joueur qui a joué la Dépôt de Brevet pourra l'acheter

Coût : 2 PI

Poser le Meeple non utilisé à sa couleur sur la Tuile sélectionnée. Les autres joueurs pourront encore échanger cette Tuile en jouant la carte « Espionnage » à leur tour mais ne pourront pas la défausser avec la carte « Sabotage ». Toutefois, pour acheter la Tuile, le joueur qui a joué la carte doit avoir au moins un jeton de Mise dans une rangée où se trouve la Tuile. Le Meeple est récupéré par le joueur à la fin de la phase Salon de l'Industrie.

Nom : Sabotage

Effet : Défausser une Tuile. Aucun joueur ne pourra l'acheter

Coût : 1 PI

Défausser n'importe quelle tuile, sauf une Tuile qui a fait l'objet d'un « Dépôt de Brevet » par un autre joueur. La Tuile est mise de côté de manière définitive, elle ne sera remplacée qu'en fin de manche.

Nom : Espionnage

Effet : Echanger 2 Tuiles

Coût : 1 PI

Echanger les emplacements de 2 Tuiles, y compris une Tuile réservée par un « Dépôt de brevet ». Dans ce cas précis, le Meeple placé sur la Tuile reste sur la Tuile déplacée.

En revanche, on ne peut échanger une Tuile qui a déjà fait l'objet d'un échange dans la même manche.

Nom : Pots de Vin

Effet : Echanger deux Jetons Mise

Coût : 2 PI

Choisir deux Jetons Mise (n'importe lesquels, face cachée ou face visible, appartenant à un ou plusieurs joueurs) et échanger leurs positions.

Nom : Vol Industriel

Effet : Voler un Elément à un adversaire. **Attention** : carte à jouer pendant le tour d'un adversaire !

Coût : 3 PI

Un joueur adverse achète une Tuile. Jouer cette carte pour choisir un Elément en priorité avant que le joueur ayant acheté la Tuile fasse son choix. Ce joueur doit attendre que le joueur qui a posé la carte choisisse son Elément et prendre les 2 Eléments restants. Dans ce cas, à ce tour, il n'y aura pas d'Elément mis dans le Stock. Si le joueur qui achète la Tuile a joué une carte « Persuasion », celle-ci est récupérée par son propriétaire qui ne peut pas la jouer.

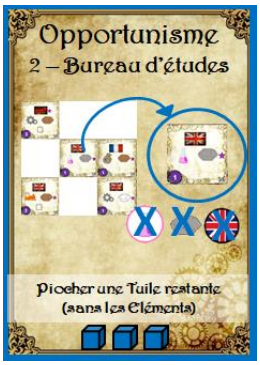
Nom : Persuasion

Effet : Récupérer tous les Eléments de la Tuile

Coût : 2 PI

A jouer au moment de récupérer une Tuile Projet après un achat. Le joueur qui joue cette carte peut prendre exceptionnellement les 3 Eléments figurés sur la Tuile au lieu de 2. Si un joueur adverse joue simultanément (dans le même tour) une carte « Vol Industriel », celui-ci est prioritaire et le joueur ne peut l'empêcher de prendre un Elément. Jouer sa carte « Persuasion » devient donc inutile, le joueur qui l'a jouée la reprend dans sa main.

2/ Cartes Manigances à jouer pendant la Phase Bureau d'Etudes :



Nom : Opportunisme

Effet : Piocher une Tuile restante après la phase Salon de l'Industrie

Coût : 3 PI

Récupérer une Tuile restante à la fin de la phase Salon de l'Industrie, mais pas les Eléments (Minerai, Expert, Financement) associés.

Nom : Subventions

Effet : Choisir un Elément quelconque dans le Stock

Coût : 2 PI

Récupérer directement un Elément au choix (Financement, Expert, Minerai) dans le Stock.

Nom : Coopération

Effet : Echanger 1 Minerai avec 2 Eléments du Stock

Coût : 2 PI

Choisir une Gemme Minerai quelconque placée devant soi et la mettre dans le Stock. En échange, prendre 2 Eléments du Stock au choix.

Nom : Marché Parallèle

Effet : Transformer 2 PI en 1 Promethium (2 Maxi)

Coût : 2 ou 4 PI

Défausser 2 PI pour gagner 1 Gemme de Promethium ou 4 PI en gagner 2.

3/ Cartes Manigances à jouer pendant la Phase Salon de l'Industrie ou Bureau d'Etudes :

Nom : Planification

Effet : Prendre 1 Projet Industriel parmi les 3 premières cartes de la pioche Projets

Coût : 1 PI

Prendre les 3 premières cartes de la pioche Projets Industriels, les regarder, choisir une des cartes et la poser devant soi face cachée. Elle est gardée secrète et représente un projet réservé que ne pourront pas faire les autres joueurs. Elle est dévoilée lors de l'action « Réaliser un Projet industriel », au lieu de prendre une carte du plateau « Projets Industriels ». Les 2 autres cartes non choisies sont replacées dans n'importe quel ordre en haut de la pioche.