

MECH A DREAM™

blue orange
Hot Games Cool Planet

2143. HUMAINS ET ROBOTS SE RENDENT MUTUELLEMENT D'INNOMBRABLES SERVICES. LES ROBOTS ÉTANT INCAPABLES DE RÊVER, LES HUMAINS DÉMARRENT LA CONSTRUCTION DE MACHINES À RÊVES POUR LES SATISFAIRE LE MIEUX POSSIBLE.

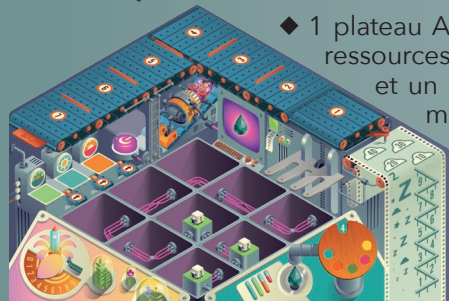
GRÂCE À VOTRE ATELIER, PARTICIPEZ AU MAGNIFIQUE PROJET MECH A DREAM DURANT LA SEMAINE DE TRAVAIL IMPARTIE : PRODUisez UN MAXIMUM DE RÊVES POUR VOTRE ROBOT EN OPTIMISANT VOS RESSOURCES ET LE TEMPS DE FABRICATION DE VOS MACHINES.

VOTRE COMPÈRE MÉCANIQUE POURRA AINSI RÉPONDRE À LA QUESTION QUI NOUS ANIME TOUS :

LES ROBOTS RÊVENT-ILS DE MOUTONS ÉLECTRIQUES ?

MATÉRIEL DE JEU

POUR CHAQUE JOUEUR :



- ◆ 1 plateau Atelier comprenant deux indicateurs de ressources, un tapis roulant avec 7 emplacements et un atelier ayant 9 emplacements pour les machines construites

- ◆ 3 pions Assistant et 2 pions Mouton électrique



MATÉRIEL COMMUN :

- ◆ 1 plateau Usine (recto/verso) comportant trois tapis roulants, un quai de livraisons, un magasin de stockage et un calendrier



- ◆ 50 tuiles Machine réparties en 4 types :

- ◆ 18 machines à ressources (face Fabrication bleue / face Construite violette)



- ◆ 16 machines de puissance (face Fabrication rouge / face Construite violette)



- ◆ 8 machines économiques (face Fabrication et face Construite vertes)



- ◆ 8 machines de cristal (face Fabrication et face Construite jaunes)



Chaque face Fabrication des tuiles présente un coût en gouttes d'encre magique ou en arcs-en-ciel, ainsi qu'un temps de construction représenté par un nombre de sabliers.

POUR LA VARIANTE «LES ROBOTS ÉCLAIRÉS»

- ◆ 8 tuiles Écran de contrôle



POUR LA VARIANTE «LES SPÉCIALISTES»

- ◆ 10 cartes Spécialiste
- ◆ 4 jetons Coût



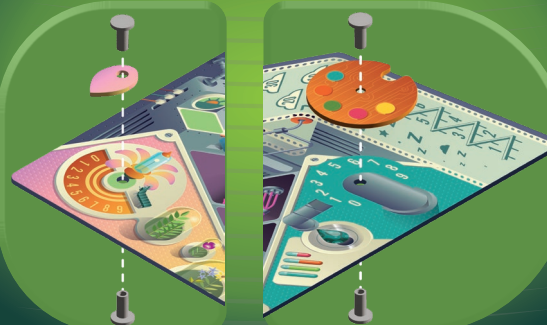
RÈGLES



THOMAS DUPONT
ANTONI GUILLEN

MARK OLIVER

Avant votre première partie, installez un curseur de fleurs électriques et une vanne d'encre magique sur chacun des 4 plateaux Atelier, selon le schéma de montage ci-dessous.



BUT DU JEU

Dans MECH A DREAM, vous gérez votre atelier de production. Affectez vos assistants à différentes tâches durant la journée et optimisez le temps de fabrication de vos machines à rêves le long de votre tapis roulant. Combinez au mieux la production de tout votre atelier pour remporter plus de points de rêve que vos adversaires à la fin de la semaine de travail.



MISE EN PLACE

MATÉRIEL COMMUN

- ◆ Posez le plateau Usine au centre de la table sur sa face présentant le calendrier de couleur verte. **A**
- ◆ Mélangez les 8 tuiles Machine économique, faces Fabrication vertes visibles, avec les 18 tuiles Machine à ressources, faces Fabrication bleues visibles. Placez cette pile de 26 tuiles sur l'emplacement le plus à gauche du tapis roulant bleu et vert. Piochez les deux premières tuiles de cette pile et placez-les, sans les retourner, sur les deux autres emplacements de ce tapis roulant. **B1**
- ◆ Mélangez les 16 tuiles Machine de puissance, faces Fabrication rouges visibles. Placez cette pile sur l'emplacement le plus à gauche du tapis roulant rouge. Piochez la première tuile de cette pile et posez-la, sans la retourner, sur l'autre emplacement de ce tapis roulant. **B2**
- ◆ Mélangez les 8 tuiles Machine de cristal, faces Fabrication jaunes visibles. Placez-les en une pile sur l'emplacement du tapis roulant jaune. **B3**
- ◆ Mélangez les 10 cartes Livraisons, faces cachées. Piochez 3 cartes de cette pile et remettez-les dans la boîte du jeu sans les consulter : elles ne serviront pas pour cette partie. **C1**
- ◆ Placez la pile des 7 cartes restantes, faces cachées, sur l'emplacement du quai de livraisons du plateau Usine. **C2**
- ◆ Révélez, face visible, la première carte de la pile. **C3**
- ◆ Posez tous les pions Arc-en-ciel et les 4 jetons Nuage près du plateau Usine pour former la réserve commune. **D**
- ◆ Placez le marqueur de jour sur le chiffre « 1 » du calendrier. **E**



MATÉRIEL INDIVIDUEL

- ◆ Chaque joueur prend un plateau Atelier et le pose devant lui, puis récupère les 3 pions Assistant et les 2 pions Mouton électrique à la couleur de son choix. Chacun place ses assistants dans son vestiaire, sur les trois emplacements de travail de la journée : le premier assistant sur l'emplacement du matin, le deuxième sur celui de l'après-midi et le dernier sur celui du soir. **F**
 - ◆ Chaque joueur pose ses 2 pions Mouton électrique à droite de son plateau, près de sa piste de points de rêve. **G** À tout moment durant la partie, lorsque vous remportez des points de rêve, ajustez la position de vos deux moutons en conséquence sur l'échelle des dizaines et des unités de votre piste de score. Si en cours de partie vous dépassez 49 points de rêve, placez devant vous un jeton Nuage, face 50 visible, et ajustez vos pions Mouton en conséquence. Si vous dépassez 99 points, retournez votre jeton Nuage, face 100 visible et ajustez également vos pions Mouton en conséquence.
 - ◆ Chaque joueur ajuste le curseur de ses fleurs électriques sur la valeur 3 et sa vanne d'encre magique sur la valeur 4. **H**
- Tout le matériel non utilisé reste dans la boîte du jeu.

Le joueur ayant le plus récemment fait un rêve avec des robots est désigné premier joueur : il prend le pion Phase et le place devant lui, face Soleil visible.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de **MECH A DREAM** se joue en plusieurs manches, chacune d'elles représentant une journée de travail suivie d'une nuit d'activation. Jouez chaque manche de la façon suivante.



PHASE DE JOUR

La phase de jour est composée de 3 moments successifs : le matin, l'après-midi, et le soir. Jouez chaque moment de la façon suivante.

1. ACTION DE L'ASSISTANT DU MOMENT (À TOUR DE RÔLE)

En commençant par le premier joueur, puis à tour de rôle en sens horaire, prenez votre pion Assistant qui correspond au moment en cours et utilisez-le pour effectuer l'une des deux actions suivantes :

TRAVAILLER À L'USINE ou **TRAVAILLER DANS VOTRE ATELIER**



TRAVAILLER À L'USINE

Travailler à l'usine vous permet de récupérer, au choix, des ressources au **magasin de stockage** ou des colis spéciaux au **quai de livraisons**.

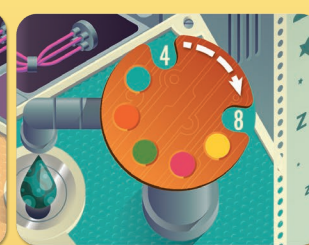
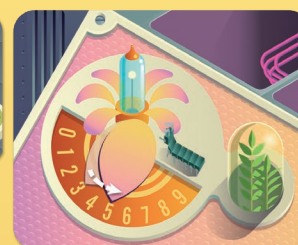
◆ Dans le **magasin de stockage** : placez votre assistant sur l'étage qui correspond au moment en cours.

- ◆ Récupérez le type et le nombre de ressources disponibles à cet étage. Voir l'annexe **RESSOURCES ET COLIS**.
- ◆ Ajustez la position du curseur de fleurs électriques et de la vanne d'encre magique sur votre plateau Atelier en fonction des ressources récupérées.

Exemple : avec son assistant du matin, cette joueuse récupère 2 fleurs électriques, 2 gouttes d'encre magique, puis elle choisit de récupérer 2 gouttes supplémentaires.

Attention : si vous devez récupérer des ressources mais que votre curseur atteint sa valeur maximale de 9, toutes les ressources excédentaires sont perdues.

Attention, vous devez faire un choix pour les deux dernières ressources; ceci est représenté par la séparation du stock à son extrémité.



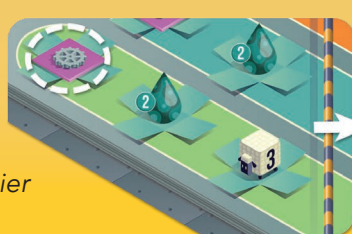
◆ **Sur le quai de livraisons** : posez votre assistant, devant la barrière du quai, sur l'emplacement qui correspond au moment en cours.

- ◆ Chaque carte Livraisons présente un coût en fleurs électriques, indiqué au pied de la barrière. Pour pouvoir placer votre assistant, payez le coût indiqué en réduisant le curseur de fleurs sur votre plateau.

Exemple : en posant son assistant devant le quai de livraisons, ce joueur dépense 3 fleurs électriques.

- ◆ Rempportez ensuite, l'un après l'autre, le contenu de chaque colis présent sur l'emplacement correspondant, en commençant par le colis le plus proche de la barrière et en terminant par le plus éloigné. Voir l'annexe **RESSOURCES ET COLIS**.

Exemple : grâce à son assistant du matin, ce joueur remporte d'abord 3 points de rêve, puis récupère 2 gouttes d'encre magique. Il choisit ensuite d'activer sa machine à ressources déjà construite dans son atelier qui lui permet de récupérer 2 fleurs supplémentaires.



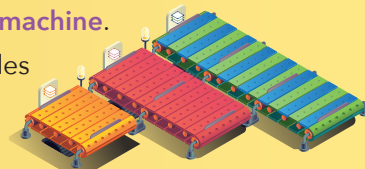
TRAVAILLER DANS VOTRE ATELIER

Travailler dans votre atelier vous permet, au choix, d'**acquérir une nouvelle machine** ou de **construire une machine**.

◆ **Acquérir une nouvelle machine** : sur les trois tapis roulants du plateau Usine, choisissez l'une des 6 tuiles Machine présentes, faces Fabrication visibles, et placez-y votre pion Assistant du moment en cours.

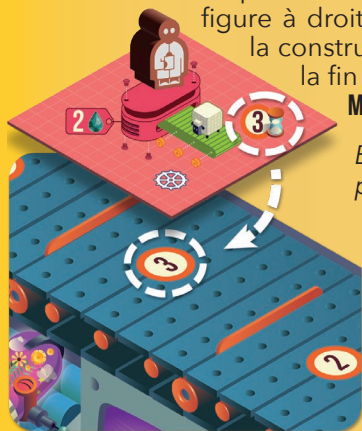


◆ Chaque tuile Machine présente un coût en gouttes d'encre magique ou en arcs-en-ciel, indiqué à gauche de la tuile : pour acquérir cette machine, dépensez les ressources correspondantes depuis votre plateau Atelier ou depuis votre stock personnel.



Exemple : cette joueuse choisit l'une des deux machines de puissance rouges, elle pose son assistant dessus et dépense les 2 gouttes d'encre magique requises.

◆ Récupérez cette tuile Machine, sans la retourner, avec son assistant. Posez-les sur le tapis roulant de votre plateau Atelier, à l'emplacement indiqué par le numéro du sablier qui figure à droite de la tuile. Cet assistant participera à la construction de cette nouvelle machine jusqu'à la fin de la journée, lors de chaque **AVANCÉE DES MACHINES EN CONSTRUCTION**.



Exemple : cette joueuse récupère sa tuile avec son assistant et les pose sur le tapis roulant de son atelier à l'emplacement 3.

Au cours de la partie, vous pouvez avoir plusieurs machines sur un même emplacement de votre tapis roulant : pour cela, posez les tuiles les unes à côté des autres.

◆ Sur le plateau Usine, si un emplacement est vide sur un tapis roulant, comblez-le en plaçant la prochaine tuile Machine de la pile correspondante sans la retourner.

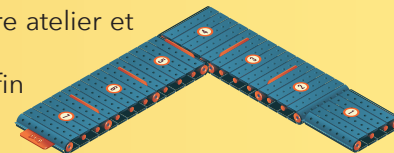


◆ **Construire une machine** : choisissez l'une des tuiles Machine présentes sur le tapis roulant de votre atelier et placez dessus votre pion Assistant du moment en cours.



Cet assistant participera à la construction de cette machine jusqu'à la fin de la journée, lors de chaque **AVANCÉE DES MACHINES EN CONSTRUCTION**.

Vous pouvez ajouter un assistant sur une tuile Machine, qu'il y ait ou non des assistants déjà présents sur cette tuile.



Exemple : lors du moment du soir, ce joueur choisit la machine de puissance rouge présente sur son tapis roulant et pose son assistant correspondant dessus.

2- AVANCÉE DES MACHINES EN CONSTRUCTION (SIMULTANÉE)

◆ Lorsque tous les joueurs ont utilisé leur assistant du moment en cours, le premier joueur annonce à voix haute « **LE TEMPS PASSE...** ».

◆ Tous les joueurs font avancer vers la droite sur leur tapis roulant, chacune de leurs machines en construction d'autant d'emplacements que le nombre de pions Assistant présents dessus.

Attention, chaque machine sans assistant reste sur son emplacement lors de cette étape.



Exemple : ce joueur a 2 assistants présents sur sa machine rouge et 1 assistant présent sur sa machine bleue. Il les avance respectivement de deux emplacements et d'un emplacement vers la droite sur son tapis roulant.

MACHINES CONSTRUITES

À tout moment de la partie, lorsqu'une machine est avancée au-delà de l'emplacement ① de votre tapis roulant, elle est construite :



◆ Rempportez immédiatement le nombre d'arcs-en-ciel ou de points de rêve indiqués en haut des tuiles **vertes** et **jaunes**.

Voir l'annexe **DESSCRIPTIF DES TUILES MACHINE**.

◆ Retournez la tuile Machine sur sa face Construite; si des assistants étaient présents sur cette tuile avant sa construction, reposez-les dessus.

◆ Placez votre première machine construite, en-dessous du tapis roulant, sur l'emplacement situé le plus à droite du plateau. Votre machine devient active pour tout le reste de la partie.

◆ Placez chaque nouvelle machine à côté de la précédente, en suivant le câble d'alimentation générale.

Exemple : à l'issue d'un après-midi, ce joueur a 1 assistant présent sur sa tuile à ressources bleue. Lors de l'avancée des machines en construction, cette tuile est alors avancée au-delà de l'emplacement ① : le joueur la retourne sur sa face Construite et place cette première machine dans son atelier en reposant l'assistant dessus.



BONUS DES DERNIERS EMPLACEMENTS D'UN ATELIER : lorsque vous posez la 7^e, 8^e ou 9^e machine dans votre atelier, vous marquez immédiatement le nombre de points de rêve indiqués sur l'emplacement correspondant.

Il arrive parfois de construire plus de 9 machines dans son atelier : dans ce cas, placez vos machines supplémentaires en bas de votre plateau. Chacune de ces machines supplémentaires vous rapporte immédiatement 3 points de rêve.



Lorsque tous les joueurs ont effectué l'avancée des machines en construction, le moment en cours est terminé :

- ◆ À l'issue du moment du matin ou de l'après midi, jouez le moment suivant de la journée.
- ◆ À l'issue du moment du soir, passez à la **PHASE DE NUIT**.



PHASE DE NUIT

Le premier joueur retourne le pion Phase sur sa face Lune : cela indique que la nuit commence.



◆ Cette phase se joue simultanément : tous les joueurs récupèrent leurs trois assistants et les reposent sur les emplacements du matin, de l'après-midi et du soir de leur vestiaire.

◆ Ensuite tous les joueurs peuvent activer, une fois par nuit, l'effet produit par leur robot : cet effet est représenté dans l'écran de contrôle de votre plateau Atelier. Chaque nuit votre robot vous procure ainsi une goutte d'encre magique. De plus, tous les joueurs peuvent activer, une fois par nuit, l'effet de chacune des machines violettes déjà construites dans leur atelier. Voir l'annexe **DESSCRIPTIF DES TUILES MACHINE**.

Chaque joueur choisit l'ordre dans lequel il souhaite appliquer tous ses effets.

Exemple : cette joueuse choisit d'activer son atelier en commençant par récupérer 2 fleurs électriques, puis en marquant 2 points de rêve. Ensuite, elle active l'effet produit par son robot, représenté sur son écran de contrôle : elle récupère ainsi 1 goutte d'encre magique. Puis, grâce à sa deuxième machine à ressources bleue, elle dépense 1 arc-en-ciel depuis son stock personnel et bénéficie de 3 gains de temps de construction.



CONSTRUCTION NOCTURNE DE MACHINES

Pendant la phase de nuit, lorsqu'une machine est construite, vous pouvez bénéficier de ses effets pendant la phase de nuit en cours.

Exemple : cette joueuse applique d'abord 2 gains de temps de construction sur sa machine jaune. Elle est donc construite et lui rapporte aussitôt 9 points de rêve. Cette joueuse retourne la tuile et la dépose dans son atelier.



Elle applique ensuite son 3^e gain de temps de construction sur sa machine bleue. Celle-ci est également construite : elle la retourne et la pose dans son atelier. Elle peut donc l'activer dès cette nuit, ce qui lui rapporte immédiatement 1 gain de temps de construction supplémentaire.



Elle utilise alors ce dernier sablier pour faire avancer d'un emplacement sa machine rouge sur son tapis roulant.

Lorsque tous les joueurs ont terminé l'activation complète de leur atelier, **la phase de nuit est terminée.**



◆ Si aucune des deux situations de fin de partie n'a lieu, le premier joueur donne le pion Phase au joueur situé à sa gauche. Ce dernier retourne ce pion, face Soleil visible, et devient le premier joueur de la journée de travail suivante. Il déplace le marqueur d'un jour sur le calendrier, puis défausse la carte Livraisons actuelle dans la boîte du jeu et révèle, face visible, la prochaine carte Livraisons de la pile. Il commence alors à jouer la journée de travail suivante.

◆ Si l'une des deux situations de fin de partie a lieu, passez au décompte de **FIN DE PARTIE.**



FIN DE PARTIE

Le projet **MECH A DREAM** prend fin lorsque l'une des deux situations suivantes a lieu à l'issue d'une phase de nuit :

La phase de nuit qui vient d'être jouée est celle du jour 7 du calendrier.

OU,

Un joueur a construit 9 machines ou plus dans son atelier.

À l'issue de cette dernière journée de travail, déterminez votre score final en additionnant :

- ◆ les points de rêve indiqués par la position actuelle de vos deux moutons électriques, ajoutés aux points indiqués sur votre éventuel jeton Nuage,
- ◆ les points de rêve procurés par les pions Arc-en-ciel de votre stock personnel : chaque petit pion vous rapporte 1 point de rêve et chaque grand pion vous rapporte 5 points de rêve,
- ◆ les points procurés par les ressources qu'il vous reste en stock sur votre plateau Atelier : chaque lot de 5 fleurs électriques et/ou gouttes d'encre magique mélangées vous rapporte 1 point de rêve.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de rêve remporte la partie et peut se réjouir d'avoir produit autant de magnifiques rêves pour son robot !



Exemple : à la fin d'une partie, ce joueur a atteint un score de 37 points de rêve. Les 3 petits pions Arc-en-ciel de son stock personnel lui rapportent 3 points et les 6 ressources restantes (4 fleurs électriques et 2 gouttes d'encre magique) sur son plateau Atelier lui rapportent 1 point. Il achève son projet **MECH A DREAM** avec un score total de 41 points de rêve.



En cas d'égalité, le joueur ayant construit le plus grand nombre de machines dans son atelier remporte la partie.

Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus grand total d'arcs-en-ciel gagne.

Si jamais les joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent chaleureusement la victoire en rêvant déjà à leur prochaine partie !

ANNEXES

RESSOURCES ET COLIS



1 FLEUR ÉLECTRIQUE



1 GOUTTE D'ENCRE MAGIQUE



1 ARC-EN-CIEL



1 POINT DE RÊVE

Lorsqu'un élément est accompagné d'un chiffre, récupérez ou dépensez selon l'action concernée, le nombre d'éléments indiqués par ce chiffre.

Exemple : ces symboles représentent respectivement 2 gouttes d'encre magique et 2 arcs-en-ciel.



GAIN DE TEMPS DE CONSTRUCTION : lorsque vous remportez 1 symbole Sablier, faites avancer d'1 emplacement vers la droite, sur le tapis roulant de votre plateau Atelier, l'une de vos machines en construction, qu'il y ait ou non des assistants présents sur la tuile.

Si vous remportez plusieurs gains de temps de construction, appliquez ces gains sur une seule machine ou répartissez-les sur plusieurs machines.

Exemple : avec 2 sabliers, avancez une machine de 2 emplacements vers la droite, ou bien, avancez 2 machines de votre choix d'1 emplacement chacune vers la droite.



ACTIVATION DE ROBOT OU DE MACHINE :

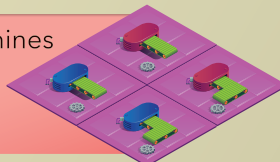
Appliquez au choix l'un des 2 effets suivants.

Activez l'effet produit par votre robot, représenté sur son écran de contrôle.



OU,

Activez l'effet de l'une des machines violettes déjà construites dans votre atelier. Voir l'annexe **DESSCRIPTIF DES TUILES MACHINE**.



DESSCRIPTIF DES TUILES MACHINE

MACHINES À RESSOURCES BLEUES ET MACHINES DE PUISSANCE ROUGES (FACE CONSTRUITE VIOLETTE)



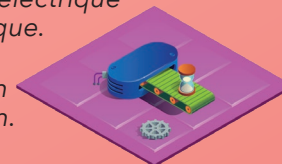
- ◆ Ces machines ont un symbole « **Engrenage** » représenté à leur base.
- ◆ Une fois posée dans votre atelier sur leur face Construite violette, bénéficiez de leur effet de production ou de conversion, à raison d'une seule activation par phase de nuit.
- ◆ Vous pouvez également les activer grâce au contenu des colis fournis par certaines cartes Livraisons.

EFFETS DE PRODUCTION : vous pouvez récupérer les gains indiqués sur le petit tapis roulant de la machine.



Exemple : récupérez 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique.

Appliquez 1 gain de temps de construction.

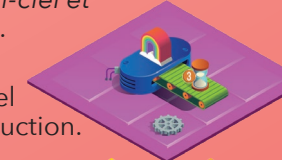


EFFETS DE CONVERSION : vous pouvez dépenser les ressources indiquées en amont de la machine pour récupérer les gains indiqués sur son petit tapis roulant. Attention, vous ne pouvez convertir qu'un seul lot de ressources à chaque fois que vous activez la tuile.



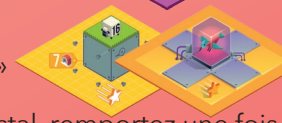
Exemple : vous pouvez dépenser 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique pour récupérer 1 arc-en-ciel et marquer 1 point de rêve.

Vous pouvez dépenser 1 arc-en-ciel pour appliquer 3 gains de temps de construction.



MACHINES DE CRISTAL JAUNES

- ◆ Ces machines ont un symbole « **Étoile filante** » représenté à leur base.
- ◆ Lorsque vous construisez une machine de cristal, remportez une fois, le nombre de points de rêve indiqué en haut de la tuile.
- ◆ Une fois posée dans votre atelier sur sa face Construite jaune, une machine de cristal n'a aucun effet pour tout le reste de la partie.



MACHINES ÉCONOMIQUES VERTES

- ◆ Ces machines ont un symbole « Infini » représenté à leur base.
- ◆ Lorsque vous construisez une machine économique, remportez une fois, le nombre d'arcs-en-ciel indiqué en haut de la tuile.
- ◆ Une fois posée dans votre atelier sur sa face Construite verte, bénéficiez de son pouvoir permanent jusqu'à la fin de la partie, à chaque fois que vous effectuez l'action correspondante.
- ◆ Si vous possédez les deux exemplaires d'une même machine économique, cumulez leurs effets.



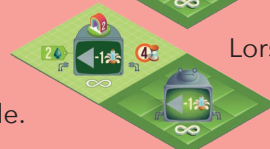
Lorsque vous faites l'acquisition d'une tuile Machine bleue, rouge, ou verte, dépensez une goutte d'encre magique de moins que le coût indiqué à gauche de la tuile.



Lorsque vous faites l'acquisition d'une machine de cristal jaune, dépensez 1 arc-en-ciel de moins que le coût indiqué à gauche de la tuile.



Lorsque vous faites l'acquisition d'une tuile Machine, posez-la sur votre tapis roulant, sur l'emplacement ayant 1 sablier de moins que celui indiqué à droite de la tuile.



Lorsque vous placez un assistant sur le quai de livraisons, dépensez 1 fleur électrique de moins que le coût indiqué au pied de la barrière.

VARIANTES DE JEU

Les multiples combinaisons des tuiles Machine vous apportent une grande rejouabilité dans votre projet de base de **MECH A DREAM**. Et si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter à vos différentes parties l'une des deux variantes ci-dessous, ou les combiner toutes les deux.

VARIANTE « LES ROBOTS ÉCLAIRÉS »

Les robots éclairés modifient la puissance de votre atelier, grâce à leurs nouveaux effets représentés sur les tuiles Écran de contrôle. Pour jouer cette variante, prenez en compte les points de règles ci-dessous :

MISE EN PLACE

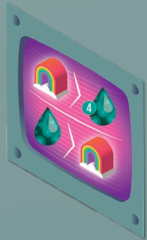
- ◆ Prenez les 8 tuiles Écran de contrôle et distribuez-en aléatoirement 2 à tous les joueurs. Chacun en choisit une, puis remet l'autre tuile dans la boîte.
- ◆ Regardez la face noire de votre tuile : elle vous indique les ressources que vous procure ce robot éclairé pour démarrer la partie. Ces ressources remplacent celles du jeu de base : ajustez en conséquence sur votre plateau Atelier vos deux curseurs de ressources.

Attention, certains robots éclairés vous indiquent de prendre également 1 arc-en-ciel depuis la réserve commune.

- ◆ Retournez votre tuile Écran de contrôle sur sa face violette et placez-la dans votre atelier pour recouvrir l'écran de contrôle imprimé sur le plateau.

DÉROULEMENT DU JEU

Grâce au contenu des colis fournis par certaines cartes Livraisons, et grâce à l'activation de votre atelier lors de chaque phase de nuit, vous pouvez bénéficier du nouvel effet produit par votre robot éclairé. Ce nouvel effet représenté sur votre tuile Écran de contrôle remplace celui imprimé sur votre plateau.



DESSCRIPTIF DES EFFETS PRODUITS PAR LES ROBOTS ÉCLAIRÉS :

Gagnez 1 point de rêve.



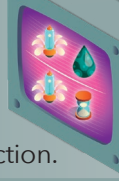
Récupérez 1 arc-en-ciel.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Récupérez 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique.

OU, ◆ Récupérez 1 fleur électrique et appliquez 1 gain de temps de construction.



Rempportez le contenu du colis présent sur l'emplacement du soir sur le quai de livraisons, sans y placer d'assistant ni payer son coût.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Dépensez 1 fleur électrique et récupérez 3 gouttes d'encre magique.

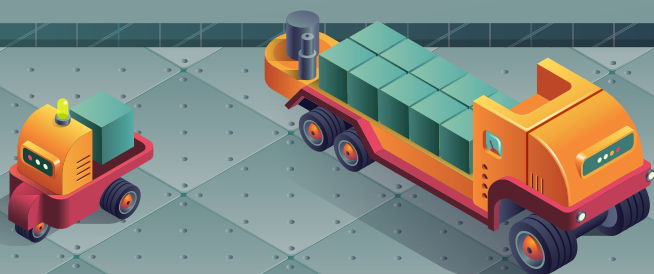
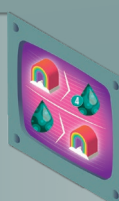
OU, ◆ Dépensez 1 goutte d'encre magique et récupérez 3 fleurs électriques.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Dépensez 1 arc-en-ciel et récupérez 4 gouttes d'encre magique.

OU, ◆ Dépensez 1 goutte d'encre magique et récupérez 1 arc-en-ciel.



Activez au choix l'un des deux effets suivants :

- ◆ Appliquez 1 gain de temps de construction.

OU, ◆ Faites l'acquisition d'une nouvelle machine en payant son coût normalement, mais sans placer d'assistant sur cette tuile. Puis posez-la sur votre tapis roulant, sur l'emplacement ayant 2 sabliers de moins que celui indiqué sur la tuile.

Exemple : si vous faites l'acquisition d'une machine ayant un temps de fabrication de 3, posez-la sans assistant, sur l'emplacement 1 de votre tapis roulant.



Cas particulier : vous pouvez cumuler cet effet avec un pouvoir permanent d'une machine économique verte déjà en votre possession.

Exemple : vous faites l'acquisition d'une nouvelle machine ayant un temps de fabrication de 3. Grâce à l'effet de votre robot éclairé, vous posez cette tuile sur l'emplacement 1 (3 - 2). De plus, vous êtes déjà en possession d'une machine économique verte vous permettant de poser toutes vos machines sur l'emplacement ayant 1 sablier de moins que celui indiqué sur la tuile.

Vous décalez donc cette nouvelle machine d'un emplacement supplémentaire.

De cette façon, vous l'avancez au-delà de l'emplacement 1 de votre tapis roulant : cette machine est alors construite.

Vous pouvez dépenser une fleur électrique pour effectuer, au choix, l'un des deux effets suivants :

◆ copiez l'effet de l'une des machines violettes déjà construites dans l'atelier d'un adversaire.

OU, ◆ copiez l'effet produit par le robot d'un adversaire.



Cas particulier d'ordre de jeu : si vous choisissez de copier l'effet du robot d'un adversaire qui permet d'acquérir une nouvelle machine avec une réduction de placement de 2 sabliers, alors effectuez votre acquisition de machine après que l'adversaire concerné ait terminé la sienne.

VARIANTE « LES SPÉCIALISTES »

L'intervention des différents spécialistes provoque un peu de remue-ménage dans tous les ateliers et augmente l'interaction entre les joueurs. Pour jouer cette variante, prenez en compte les points de règles ci-dessous :

MISE EN PLACE

- ◆ Posez le plateau Usine au centre de la table sur sa face présentant le calendrier de couleur jaune.
- ◆ Prenez les 10 cartes Spécialiste, mélangez-les faces cachées et tirez-en 4 au hasard, ou seulement 3 dans une partie à moins de 4 joueurs. Révélez ces cartes Spécialiste, faces visibles, au centre de la table et terminez la mise en place du jeu normalement. Remettez les cartes Spécialiste non utilisées dans la boîte.
- ◆ Lorsque vous jouez une partie en combinant cette variante avec celle des « Robots éclairés », après avoir révélé les cartes Spécialiste, chaque joueur choisit sa tuile Écran de contrôle.



- ◆ Désignez ensuite le premier joueur de cette partie puis, dans l'ordre inverse du tour et en commençant par le dernier joueur, chacun choisit à tour de rôle l'une des cartes Spécialiste disponibles avec laquelle il souhaite commencer la partie et la pose devant lui.

- ◆ Chaque joueur prend un jeton Coût qu'il place sur sa carte Spécialiste, face 1 Arc-en-ciel visible.

- ◆ Dans une partie à 2 joueurs, placez également un jeton Coût, sur sa face 1 Arc-en-ciel visible, sur la carte Spécialiste non choisie présente au centre de la table.



DÉROULEMENT DU JEU

Tant qu'une carte Spécialiste reste présente devant vous, bénéficiez de son bonus permanent, à chaque fois que vous venez de faire l'action correspondante. Voir **DESRIPTIF DES BONUS PERMANENTS DES SPÉCIALISTES.**



TRAVAILLER À L'USINE :

Lorsque vous placez votre assistant du matin ou celui de l'après-midi sur le **magasin de stockage**, vous pouvez désormais faire le choix de récupérer une carte Spécialiste :

- ◆ Pour récupérer une carte Spécialiste présente chez un adversaire, payez d'abord ce dernier en lui donnant un nombre d'arcs-en-ciel, provenant de votre stock personnel, égal au coût indiqué par le jeton présent sur sa carte Spécialiste.

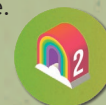
- ◆ Dans une partie à 2 joueurs, pour récupérer la carte Spécialiste non choisie présente au centre de la table, payez son coût en défaussant votre arc-en-ciel dans la réserve commune.

- ◆ Un adversaire ne peut pas refuser cette transaction.
- ◆ Si vous n'avez pas en stock les arcs-en-ciel nécessaires pour payer le coût, vous ne pouvez pas récupérer de carte Spécialiste.
- ◆ Si aucun jeton Coût n'est présent sur la carte Spécialiste souhaitée, récupérez-la gratuitement.



- ◆ Posez devant vous la carte Spécialiste que vous venez d'acquérir :
 - ◆ Si la carte ne possédait pas de jeton, récupérez-en un de la réserve commune et placez-le sur la carte, face 2 Arcs-en-ciel visible.
 - ◆ Si la carte possède déjà un jeton, conservez-le dessus en le plaçant sur face 2 Arcs-en-ciel visible.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Spécialiste qu'un joueur peut avoir devant lui.



PHASE DE NUIT

Lors de la phase de nuit, une fois que tous les joueurs ont terminé l'activation de leur atelier, une dernière action a lieu :

- ◆ Tous les joueurs réduisent la valeur du jeton Coût présent sur chaque carte Spécialiste qu'ils possèdent.
 - ◆ Si le jeton est sur sa face 2 Arcs-en-ciel, retournez-le sur sa face 1 Arc-en-ciel.
 - ◆ Si le jeton est déjà sur sa face 1 Arc-en-ciel, retirez ce jeton de la carte et posez-le dans la réserve commune.

Suite à cette dernière action, la phase de nuit est terminée.

DESCRIPTIF DES BONUS PERMANENTS DES SPÉCIALISTES :



Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine** ou l'action **Construire une machine**, gagnez 1 point de rêve.



Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine** ou l'action **Construire une machine**, appliquez 1 gain de temps de construction.



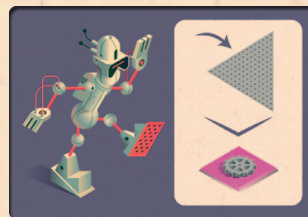
Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine** ou l'action **Construire une machine**, récupérez 1 fleur électrique et 1 goutte d'encre magique.



Lorsque vous venez de récupérer des colis spéciaux au **quai de livraisons**, gagnez 2 points de rêve.



Lorsque vous venez de récupérer des colis spéciaux au **quai de livraisons**, appliquez 2 gains de temps de construction.



Lorsque vous venez de récupérer des colis spéciaux au **quai de livraisons**, vous pouvez activer l'une de vos machines violettes déjà construites dans votre atelier ou l'effet produit par votre robot.



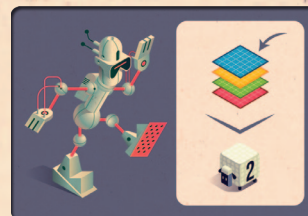
Lorsque vous venez de récupérer des ressources au **magasin de stockage**, gagnez 1 arc-en-ciel.



Lorsque vous venez de récupérer des ressources au **magasin de stockage**, gagnez au choix, 2 fleurs électriques ou 2 gouttes d'encre magique.



Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine**, gagnez 1 arc-en-ciel.



Lorsque vous venez de faire l'action **Acquérir une nouvelle machine**, gagnez 2 points de rêve.