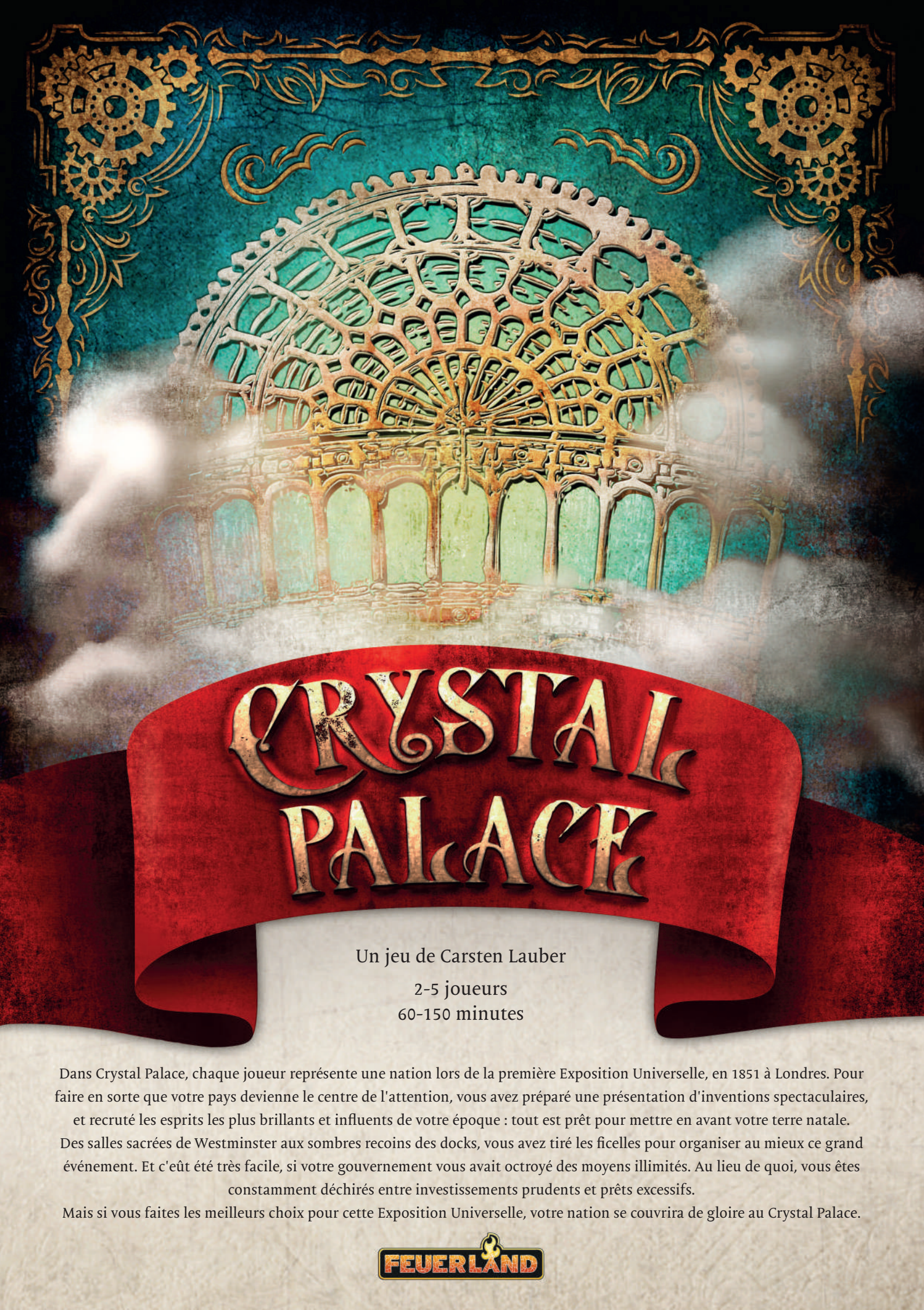


An artistic illustration of the Crystal Palace, a massive glass and iron structure, depicted in a steampunk style. The building is shown from a low angle, emphasizing its scale. It is surrounded by thick, white steam or smoke. The background is a dark, textured teal. The entire scene is framed by ornate, golden-brown mechanical gears and decorative flourishes in the corners and along the top edge.

CRYSTAL PALACE

Un jeu de Carsten Lauber

2-5 joueurs

60-150 minutes

Dans Crystal Palace, chaque joueur représente une nation lors de la première Exposition Universelle, en 1851 à Londres. Pour faire en sorte que votre pays devienne le centre de l'attention, vous avez préparé une présentation d'inventions spectaculaires, et recruté les esprits les plus brillants et influents de votre époque : tout est prêt pour mettre en avant votre terre natale. Des salles sacrées de Westminster aux sombres recoins des docks, vous avez tiré les ficelles pour organiser au mieux ce grand événement. Et c'eût été très facile, si votre gouvernement vous avait octroyé des moyens illimités. Au lieu de quoi, vous êtes constamment déchirés entre investissements prudents et prêts excessifs. Mais si vous faites les meilleurs choix pour cette Exposition Universelle, votre nation se couvrira de gloire au Crystal Palace.

CONTENU



CONTENU GÉNÉRAL

12 plateaux Lieu double-face
(1 de chaque : Patent Office, Reform Club, London Times, Port of London, Waterloo Station, et Black Market ; et 2 de chaque : British Museum, Bank of England, et Westminster)



1 plateau Administration



5 plateaux Joueur double-face



30 cartes Brevet / Prototype



recto

verso

30 cartes Personnage



recto

verso

15 Actions



11 tuiles Prospectus
(4 bleues, 4 vertes, et 3 violettes)



4 tuiles Éditeur double-face



1 jeton Montre
à Gousset



45 tuiles Recherche
(32 à dos vert, et 13 à dos violet)



recto

verso

verso

30 Prêts
(10 de chaque : -8, -9, et -10)



62 billets
(32 X 1£, 20 X 5£, 10 X 10£)



1 Marqueur de tour



3 Tickets



5 Coffres au Trésor *



* Avant la première partie,
voir page 7

25 Engrenages
en bois



25 jetons Énergie
en bois



CONTENU POUR CHAQUE COULEUR DE JOUEUR



6 dés



6 Assistants



5 pions Joueurs



2 jetons Buzz



1 tuile Points
de Victoire
50/100



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DES JOUEURS



- A** Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments de la couleur correspondante.
- B** Mettez 2 des dés de côté pour le moment. Vous commencez la partie avec 4 dés chacun.
- C** Chaque joueur choisit un plateau Joueur au hasard et le pose devant lui sur une face aléatoire. Le plateau Joueur est décrit page 7.
- D** Posez un pion Joueur sur votre plateau Joueur, sur le journal où figure le chiffre 0, et posez un Assistant sur la case la plus basse de votre piste objectif.

E Chaque joueur reçoit :

a. 1 Coffre au Trésor



b. 40 livres



c. 1 Engrenage



d. 1 jeton Énergie





PLATEAUX DE LIEU ET ÉLÉMENTS DE JEU

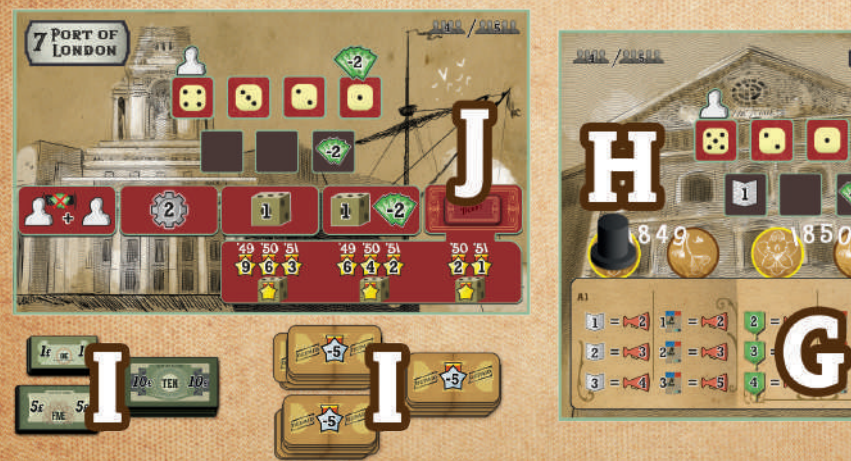
A Prenez les plateaux Lieu. Regardez dans le coin supérieur de chacun. Vous y trouverez un nombre de 1 à 8. Il y a plusieurs exemplaires des Lieux numérotés 2, 3, et 4, et deux versions des Lieux restants. Déterminez quel côté du plateau vous devez utiliser, selon le nombre de joueurs (exemple :). Posez les Lieux en cercle de 1 à 8 dans l'ordre croissant. Choisissez la tuile Lieu Black Market correspondant au nombre de joueurs et mettez-la au milieu des tuiles Lieu. Vous pouvez bien entendu choisir une autre disposition, en fonction de l'espace disponible sur la table de jeu.

K Posez un Engrenage sur chaque case Engrenage du Black Market (2 ou 3, selon le nombre de joueurs).

J Posez les 3 Tickets sur la case Ticket du Port of London (Lieu 7).

I Posez à proximité la Montre à Gousset, les Engrenages restants, les jetons Énergie, et la monnaie.

B Mélangez les cartes Brevet bleues et posez la pile face visible à côté du Patent Office (Lieu 1). Posez une carte Brevet face visible sur chaque case du Patent Office.



H Posez le Marqueur de tour sur la case Printemps 1849 du London Times (Lieu 6).

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



- C** Séparez les tuiles Recherche selon la couleur de leur dos (vert et violet). Mélangez les tuiles vertes face cachée et posez-les à côté du British Museum (Lieu 2). Posez une tuile Recherche verte face visible sur chaque case du British Museum. Triez les tuiles Recherche violettes selon la couleur de leur encadrement de leur autre face. Posez les tuiles encadrées de bleu face cachée à côté du Patent Office (Lieu 1) et les tuiles encadrées d'orange face cachée à côté du Reform Club (Lieu 5).



- D** Triez les Actions selon leur dos et mélangez-les dans leurs piles respectives. Posez-les à côté de la Bank of England (Lieu 3). Posez une Action Printemps 1849 sur chaque case de la Bank of England. Remettez les Actions Printemps 1849 restantes dans la boîte.



- E** Chaque joueur pose un de ses pions Joueur sur la case verte ornée d'une étoile sur Westminster (Lieu 4).

- F** Mélangez les cartes Personnage orange et posez la pile face visible à côté du Reform Club (Lieu 5). Posez une carte Personnage face visible sur chaque case du Reform Club.

- G** Choisissez une tuile Éditeur au hasard et posez-la sur une face aléatoire sur la case du London Times (Lieu 6). Remettez les tuiles Éditeur restantes dans la boîte.





PLATEAU ADMINISTRATION

Posez le plateau Administration près des tuiles Lieu.

1. Séparez les tuiles Prospectus par couleur et mélangez-les face cachée. Puis, posez-en une au hasard sur la case correspondante de la piste Buzz.
2. Posez un de vos pions Joueur sur la case de départ illustrée d'un mégaphone et posez vos deux jetons Buzz sur leurs cases correspondantes à droite de la case de départ.
3. Posez un de vos pions Joueur sur la case de départ ✱ de la piste Revenu.
4. Posez un de vos pions Joueur sur la case 5 ✱ de la piste Points de Victoire.

La piste Points de Victoire entoure le plateau Administration. Vous commencez la partie avec 5 Points de Victoire. Dans le coin supérieur gauche se trouvent des cases vides, où vous pourrez poser votre tuile 50/100 dès que vous aurez dépassé 50 ou 100 Points de Victoire.

L'illustration du Crystal Palace est la dernière case de la piste Buzz. Le premier à l'atteindre pose son pion Joueur sur le premier Billet d'entrée. À la fin de la partie, vous remporterez des Points de Victoire en fonction de votre position sur la piste Buzz, même si vous n'avez pas atteint la dernière case.

Sur le côté gauche du plateau se situe la piste Buzz. Elle indique à quel point votre publicité est efficace et à quel point le public entend parler de vous (uniquement en bien, comme il se doit !).

Les Prospectus vous octroient un bonus à usage unique dès que vous les atteignez. Si vous atteignez une illustration, vous pouvez poser dessus un de vos jetons Buzz.

Vous obtiendrez un bonus récurrent lors de la phase 6 de chaque tour pour chaque jeton Buzz posé sur une illustration.

Sur le côté droit du plateau se situe la piste Revenu. Selon votre position, vous obtiendrez votre Revenu en livres lors de la phase 6 de chaque tour. Par la suite, vous devez régler vos dépenses spéciales, et votre pion descendra de trois cases. Prenez garde : si votre pion Joueur atteint la ligne rouge, vous devrez payer...



Au début de la partie, vous posez vos jetons Buzz en-dessous de la piste Revenu. Lorsque vous progresserez sur la piste Buzz, vous pourrez les poser sur les illustrations. Malheureusement vous possédez uniquement 2 jetons Buzz, donc vous devrez décider si vous voulez les poser sur les premières illustrations ou si vous prenez le risque de les garder en réserve en espérant atteindre de meilleurs bonus.

APERÇU ET MISE EN PLACE DE DÉPART DU PLATEAU JOUEUR



A indique le drapeau de votre nation. **B** présente un paysage de votre pays.
Durant la phase 2, posez vos dés inutilisés sur votre drapeau, pour une meilleure vue d'ensemble.

D indique vos cases Recherche. Vous y poserez vos tuiles Recherche et vos Prêts. Vous perdrez 2 Points de Victoire pour chaque case Recherche vide à la fin de la partie.

C indique l'objectif que vous pouvez atteindre au cours de la partie. Vous obtiendrez des Points de Victoire en fonction du niveau atteint dans la progression vers votre objectif. Votre piste objectif est constituée de 3 niveaux, et d'une case de départ pour votre Assistant en-dessous.

F indique les conditions selon lesquelles vous pouvez souscrire ou rembourser un Prêt à n'importe quel moment. (voir page 22 pour les détails sur les Prêts.)



Sur le côté droit de **E** se situe la piste Journal, où vous garderez trace de vos Journaux. Sur le côté gauche de **E** sont indiquées les conditions d'échange de vos Journaux.

G indique le coût d'achat et de vente des Engrenages et de l'Énergie depuis ou vers la réserve.

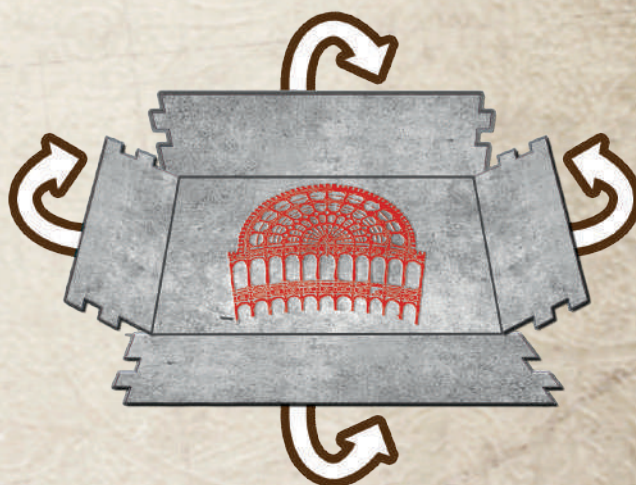
H indique un aperçu des différentes phases d'un tour.

ASSEMBLAGE DU COFFRE AU TRÉSOR



Avant la première partie, assemblez le Coffre au Trésor comme ceci :

1. Prenez le Coffre au Trésor dans la boîte.
2. Posez-le verso visible (la face la moins décorée vers le haut).
3. Repliez tous les côtés précautionneusement jusqu'à ce que leurs intersections s'emboîtent.
4. C'est prêt. Laissez le Coffre ainsi entre les parties, vous pourrez y ranger les éléments de jeu.





BUT DU JEU

À la fin de la partie, le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne. Vous pouvez principalement obtenir des Médailles d'Or de Points de Victoire  durant la partie en :

Concevant des Brevets et recrutant des Personnages.

La plupart des cartes vous octroient plus de Points de Victoire si vous les concevez / recrutez le plus tôt possible.



Progressant sur la piste Buzz.

Plus loin vous progressez, plus de Points de Victoire vous remportez chaque tour.

À la fin de la partie, vous remporterez des Médailles d'Argent de Points de Victoire  en :

Atteignant le niveau 1, 2, ou 3 de votre objectif.



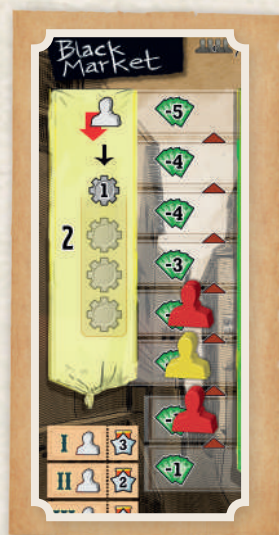
Recouvrant vos cases

Recherche pour ne pas recevoir de points négatifs.

Souscrivant à de petits

Prêts pour limiter les points négatifs. Même si les Prêts peuvent vous permettre d'obtenir plus de points par ailleurs.

Étant en tête sur la piste Buzz.



Étant en tête au Black Market.



Ce logo signifie qu'Uwe Rosenberg recommande ce jeu aux fans de son travail.
Uwe Rosenberg a lui-même contribué au développement de ce jeu.

À la recherche de plus de renseignements, ou une question à poser ?

www.feuerland-spiele.de

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal

Germany

www.feuerland-spiele.de

CREDITS FEUERLAND

Conception : Carsten Lauber

Illustrations : Andrea Alemanno www.andreaalemanno.com

Illustration de couverture et mise en page des règles : Steffen Bieker www.bieker.de

Graphisme : Christof Tisch

Édition : Andreas "Ode" Odendahl, Gernot Köpke, Frank Heeren, Inga Keutmann

Relecture : Travis D. Hill, Bastian Winkelhaus

Traducteur : Tamara Wefers, Corinna Spellerberg

Les auteurs et les éditeurs remercient Uwe Rosenberg pour sa contribution lors des premières étapes du projet.

Remerciements particuliers des auteurs pour : Holger Herrmann, Ode, Inga Keutmann, Frank Heeren, Hagen Dorgathen, Thorsten Hanson, David Stennet, Gernot Köpke, Nicole + Andre Müller, Ingo Hackenberg, Ulf Glinka.

Remerciements supplémentaires pour les auteurs du concours Hippodice, Spielkult, tous les testeurs de Herner Spielewahnsinn, Rater Spieletagen, la semaine ludique Tringenstein et l'équipe Lookout Herner Spielewahnsinn.

Les auteurs et les éditeurs remercient tous les testeurs. Chacun d'entre vous a amélioré le jeu pas à pas. Merci à vous tous, et à ceux qui ne sont pas cités ci-dessous.

Michael Naujokat, Ralf Rudolph, Javier Ribes, Esad Sehic, Tu-binh Hong, Thomas Smolinski Dietmar Gropp, Daniel Andreas, Daniel Eickhoff, Marcus Reimann, Andreas Stork, Michael Steinbach, Nicole + Eric Seelen, Michaela Blume, Die Meusels, Tobias Franken, Tatsiana Filipovich, Andreas Molter, Tana + Christian Müller, Thomas Spitzer, Ralf Seifert, Claudia + Roland Hülsmann, Hartmut Thordsen, Sabine + Torben Knochenhauer, Klaus Haarmann, Thorsten Felske, Lutz Stratmann, Rolf Raupach, Melanie Heinemann, Frank Steinberg, Rocky Bogdanski, Matthias Kronfeld, Dän Jurack, Martin Schlegel, Alexander (Sascha) Ommer, Mike Keller, Claudia + Ralf Partenheimer, Birgit Bär, Jürgen Kudritzky, Siverster Grzegorzek, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Dietmar Gottschick, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thyra Puls, Martina Weidener, Elmar Grubert, Dirk Schröder, Martina + Carsten Laßmann, Volker Nattermann, Christian Tööörner, Marcel Plum, Björn Reinartz, Bodo Merz, Claudia Odendahl, Sascha Klein, Hardy Jackson, Stefan Molz, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Andrea Plötz, Florian Schmid, Florian Schlusnus, Kevin Alexander Schmitz, Christoph Sander, Johannes Grimm, Sascha Huning, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus, Helge Ostertag, Robin Maier, Frederik Häfer, Andy Martel, Marius Wiese, Jens Will, Peter Nies, Felix Hild, Christian Brinker, Martin Neumann, Krister Haas, Lisa Hofmann, Witold Kliszczynski, Karola Köhler, Michael + Joshua + Andrea Müller, Christin Pfaff + Dirk Lau, Mario + Daniel Götzmann, Syndia Thiere, Rüdiger Klings, Monika Hofmann, Michael Below und Norbert Ahrends.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 5 tours (Printemps et Automne 1849, Printemps et Automne 1850, et Printemps 1851). La fin de la partie marque le début de l'Exposition Universelle de 1851.

Chaque tour est constitué de 7 phases :

1. Décrivez de la valeur de vos dés et payez le coût
2. Posez vos dés
3. Effectuez vos actions
4. Payez les salaires et utilisez les effets des Personnages
5. Convertissez les Brevets en Prototypes
6. Revenu, effets permanents, et piste Buzz
7. Préparez le tour suivant

Note : Il y a un résumé du déroulement du tour sous le plateau Joueur. Les phases sont illustrées de différentes couleurs. Les bannières des couleurs correspondantes indiquent ce qui se passe au cours de la phase et les actions possibles.

Vos dés sont l'élément central du jeu. Chaque dé correspond à une action que vous pouvez effectuer. Durant la phase 2, vous pouvez poser vos dés où vous le souhaitez sur le plateau Lieu afin d'effectuer une action. Néanmoins vous pouvez avoir plus de dés que le nombre d'actions disponibles. Les plus hautes valeurs de dés sont les plus utiles. Durant la phase 3, vous pouvez effectuer ces actions avec vos dés.



PHASE 1 DÉCIDEZ DE LA VALEUR DE VOS DÉS ET PAYEZ LE COÛT

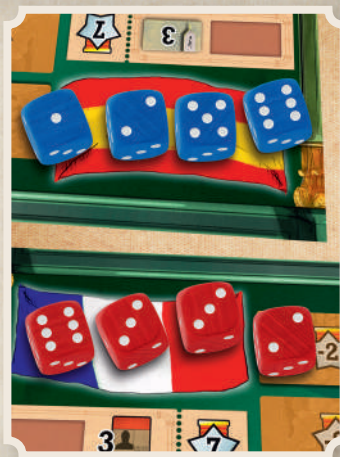
Simultanément, décidez secrètement de la valeur de vos dés, de 1 à 6. Utilisez votre Coffre au Trésor pour dissimuler vos dés le temps de prendre votre décision. Lorsque tous les joueurs ont pris leur décision, révélez les dés et calculez individuellement la somme de vos dés.

Ensuite, effectuez les actions suivantes :

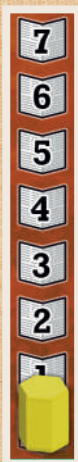
- Chaque joueur paye la valeur totale de ses dés à la banque. Si vous êtes à court d'argent, vous devez souscrire à un ou plusieurs Prêts. Souscrire à un Prêt est expliqué dans la section correspondante page 22.
- Note : la valeur minimum d'un dé est 1. Il n'est pas possible de choisir une valeur inférieure, et vous devez payer. Choisissez la valeur de vos dés avec précaution : les valeurs les plus hautes sont puissantes, mais si vous les choisissez trop souvent vous réaliserez rapidement à quel point l'argent est limité dans ce jeu ; et peut-être sombrerez-vous dans le piège des Prêts. L'influence des valeurs des dés est décrite dans les phases 2 et 3.
- Le joueur avec le plus haut total de valeur de dés joue en premier pendant ce tour. En cas d'égalité, le joueur avec la plus haute valeur individuelle joue en premier. En cas de nouvelle égalité, comparez la deuxième valeur de dé la plus haute, et ainsi de suite. Dans le rare cas où l'égalité perdure jusqu'au bout, celui ayant joué avant l'autre lors du tour précédent joue en premier. Si ce scénario survient lors du premier tour de la partie, déterminez aléatoirement le premier joueur.

❄ EXEMPLE

Rouge et Bleu ont tous les deux un total de valeur de dés de 14, et une plus haute valeur individuelle identique (6). Bleu a la plus haute seconde valeur de dé individuelle (5), et joue donc en premier pendant ce tour.



- Le joueur avec le plus faible total de valeur de dés reçoit 1 Journal sur sa piste Journal. En cas d'égalité, chacun des joueurs concernés reçoit 1 Journal. Si tous les joueurs ont le même total de valeur de dés, tous reçoivent 1 Journal, sauf le joueur qui joue en premier.



JOURNAL

Les Journaux sont la devise flexible de Crystal Palace. Chaque fois que vous recevez ou vendez un Journal vous devez modifier la position de votre pion Joueur sur la piste Journal. Vous ne pouvez jamais posséder plus de 7 ou moins de 0 Journaux.

Vous pouvez vendre un Journal à **n'importe quel moment** pour obtenir quelque chose :

- pour 1 Journal, obtenez 1 livre.
- pour 2 Journaux, obtenez 1 Engrenage.
- pour 3 Journaux, vous avancez d'une case sur la piste Revenu.
- pour 4 Journaux, vous obtenez un dé supplémentaire que vous pouvez utiliser immédiatement pendant la phase 1 (si vous n'avez pas encore révélé la valeur de vos dés). Si vous avez déjà révélé la valeur de vos dés pendant la phase 1, ou si vous obtenez un dé supplémentaire pendant les phases 2 à 6, vous ne pourrez commencer à l'utiliser qu'à partir du tour suivant.



PHASE 2 POSEZ VOS DÉS

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, posez 1 dé chacun à votre tour sur n'importe quelle case de placement avec un emplacement de dé libre de n'importe quel Lieu. La valeur du dé placé doit être au minimum égale à la valeur indiquée sur la case de placement.

Au-dessus de certaines cases de placement se trouvent un symbole d'Assistant ou d'argent. Si vous posez votre dé sur une case de placement avec un symbole d'Assistant, vous pouvez effectuer une action d'Assistant (voir les actions d'Assistant page 12) immédiatement après avoir posé votre dé. Si vous posez votre dé sur une case de placement avec un symbole d'argent, vous devez payer le montant indiqué. Il ne peut y avoir qu'un dé par case. Lorsque tous les joueurs ont posé leur premier dé, répétez ce processus jusqu'à ce que tous les dés soient posés. Vous pouvez poser plusieurs dés sur le même Lieu.

Note : Il est possible que les joueurs aient un nombre de dés différent lors des derniers tours. Si c'est à votre tour de poser un dé mais qu'il ne vous en reste pas, vous passez votre tour jusqu'à la fin de la phase.

Vous pouvez vous abstenir de poser un dé lors de votre tour. Par exemple, si toutes les cases de placement disponibles demandent de payer un coût additionnel pour y poser un dé, vous pouvez passer votre tour et éviter le coût additionnel. Si vous passez votre tour vous ne pourrez plus poser de dés durant ce tour, et vous ne récupérez pas l'argent des dés inutilisés.

EXEMPLE

Rouge pose son dé de valeur 5 sur la case de placement dont la valeur indiquée est de 3. Grâce au symbole d'Assistant au-dessus de la case, **Rouge** peut immédiatement effectuer une action d'Assistant.



Si **Bleu** voulait poser son dé de valeur 1 sur ce Lieu, il ne pourrait le poser que sur la case de placement de droite. Comme elle a un symbole d'argent, il devrait payer 2 livres.





a) Progresser sur votre piste d'objectif

A diagram showing a 3x3 grid of colored squares (red, green, blue) with a large red arrow indicating a 90-degree clockwise rotation. The grid is labeled with numbers 1, 2, and 3 in the top row, and 4, 5, and 6 in the bottom row. The rotation arrow points from the top row to the right column.

b) Activer le Black Market

[illegible]

Le Black Market est un endroit très animé. Mais s'il devient surpeuplé, les Bobbies* débarqueront et l'évacueront.

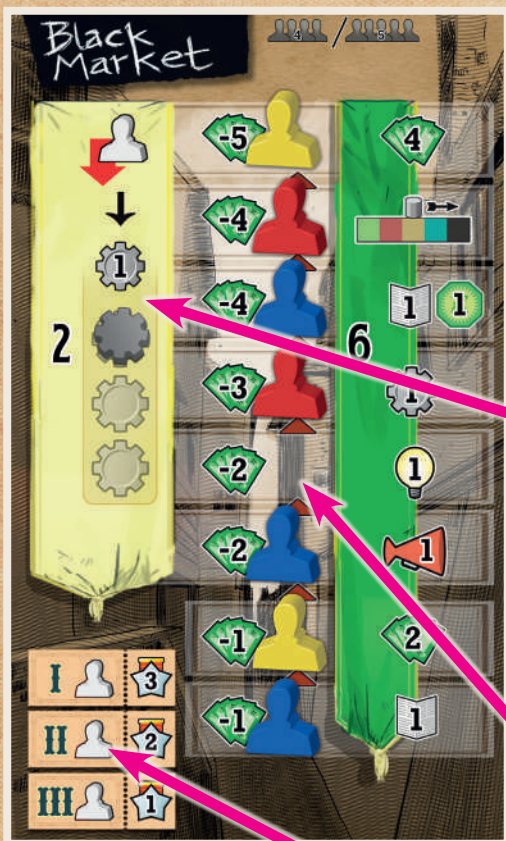
- Pendant la **phase 6** vous obtenez les avantages indiqués à droite de chacun de vos Assistants. Ensuite, pendant la **phase 7**, tous les Assistants sont déplacés d'un cran vers le niveau inférieur. Si un Assistant était déjà sur la dernière case, il est remis dans votre réserve.
- Chaque fois que vous posez un dé pendant la **phase 2** vous pouvez déplacer un de vos Assistants du Black Market – si vous en avez un – d'une case vers le bas. Cela signifie que vous prenez un de vos Assistants, et le déplacez vers la première case libre inférieure. S'il n'y a plus de cases libres sous l'Assistant, celui-ci est retiré du Black Market. Cette action peut être effectuée avec un Assistant qui vient juste d'être posé sur le Black Market (mais effectuez l'action d'Assistant d'abord). Lorsqu'un Assistant qui est situé au moins sur la troisième case est ainsi déplacé, vous pouvez prendre 1 Engrenage sur la bannière jaune du Black Market, s'il en reste.

La bannière jaune indique à partir de quelle case le déplacement d'un Assistant vers le bas permet de récupérer 1 Engrenage : si l'Assistant **Bleu** sur la sixième case est déplacé jusqu'à la quatrième case, **Bleu** peut prendre 1 Engrenage du Black Market. Si l'Assistant **Jaune** sur la deuxième case est déplacé (en étant éjecté du Black Market), **Jaune** ne récupère aucun Engrenage.

- Si un de vos Assistants est déplacé vers le bas par l'effet d'une carte, vous ne récupérez aucun Engrenage.
- Dès que la dernière case libre du Black Market devient occupée, le Black Market est évacué. Cela signifie que tous les Assistants retournent dans leur réserve, sauf celui qui vient d'être posé sur la dernière case libre. Il reste à sa place.

Dans cette situation, un nouvel Assistant posé sur le Black Market provoquera son évacuation. Il restera seul sur le Black Market.

- Vos Assistants retirés ou évacués du Black Market retournent dans votre réserve.
- À la fin de la partie, les trois Assistants situés sur les cases les plus élevées octroieront des Points de Victoire.



* Bobby est le surnom donné aux policiers britanniques

PHASE 3 EFFECTUEZ VOS ACTIONS



En commençant par le Lieu 1 et en suivant l'ordre croissant, les joueurs effectuent les actions des Lieux où sont posés leurs dés. Chaque Lieu propose des actions différentes, mais le nombre d'actions est limité par le nombre de cases d'actions situées sous les cases de placement. Il y a généralement moins de cases d'actions que de cases de placement. Suivez ces instructions, en commençant par le Patent Office :

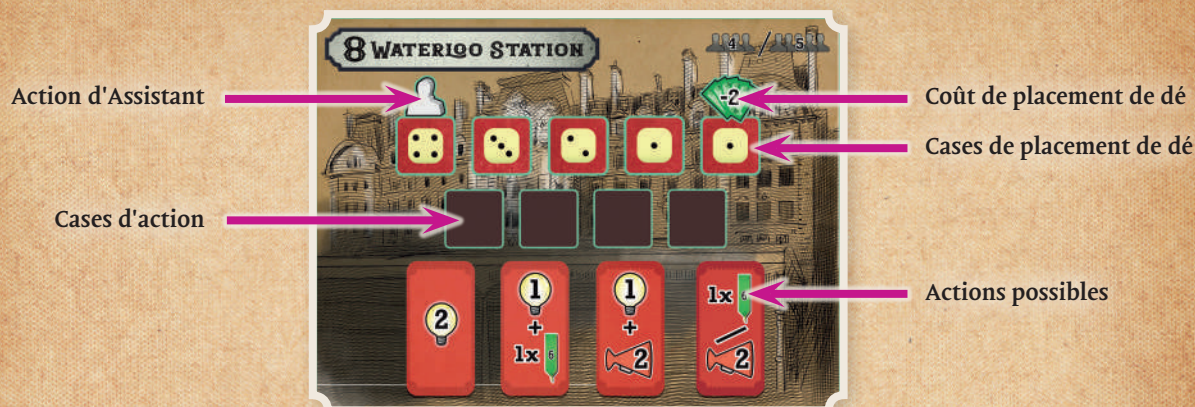
- Le joueur avec le dé de plus haute valeur le déplace sur la case d'action libre la plus à gauche et effectue l'action du Lieu une fois.
- Puis le joueur avec le dé de deuxième plus haute valeur effectue son action, et ainsi de suite. Si le même joueur a des dés de valeurs identiques, il peut enchaîner les actions. Lorsque deux dés ont la même valeur, le dé posé le plus à gauche permet d'effectuer une action en premier.
- Si un bonus est représenté sur la case d'action, il est immédiatement récupéré, avant même que l'action ne soit effectuée.
- Si une somme d'argent négative est représentée sur la case d'action, vous devez payer cette somme immédiatement, avant d'effectuer l'action.
- À Waterloo Station (Lieu 7) et au Port of London (Lieu 8) les différentes actions proposées ne peuvent être effectuées qu'une fois chacune.
- Vous pouvez passer votre tour d'action. La case action reste disponible, et vous n'obtenez pas son éventuel bonus. Vous n'obtenez plus rien avec ce dé. Si un autre joueur a l'opportunité de déplacer son dé sur cette case action, il peut effectuer l'action.
- Si vous ne pouvez pas déplacer un de vos dés vers une case action car elles sont toutes occupées, vous recevez 1 livre en compensation.

EXEMPLE

Bleu et **Jaune** partagent la même plus haute valeur de dé. Le dé **bleu** est situé le plus à gauche, **Bleu** joue donc en premier. Il déplace son dé vers la case d'action de gauche, reçoit 1 livre et effectue son action. L'action fait avancer son pion d'une case sur Westminster et lui fait immédiatement gagner 2 livres comme bonus unique. Ensuite **Jaune** déplace son dé vers la case d'action suivante. Pour cela il doit payer 2 livres. Il peut alors effectuer son action, avancer son pion d'une case et obtenir immédiatement 1 Énergie. **Rouge** ne peut pas effectuer d'action car les deux cases d'action sont occupées. Il obtient 1 livre en compensation.



DESCRIPTION D'UN LIEU



LES LIEUX ET LEURS ACTIONS

Astuce : la mise en place des cartes est une suggestion pour avoir une bonne vue d'ensemble. Vous pouvez les placer différemment sur l'espace de jeu.

1) PATENT OFFICE (Office des Brevets)

Nombre de joueurs	Cases d'action
2 - 3	3
4 - 5	4

Au Patent Office, vous pouvez récupérer des Brevets pour en tirer des Prototypes durant la phase 5 et ainsi obtenir des Points de Victoire et d'autres éventuels bonus. La description de toutes les icônes des cartes Brevet est disponible en annexe.

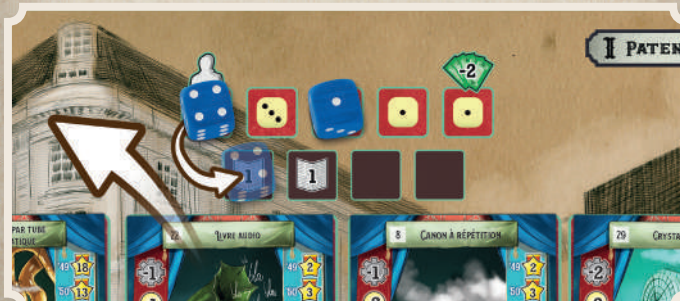
ACTION : Choisissez une des cartes Brevet face visible. Posez-la face bleue visible à gauche de votre plateau Joueur. Ne payez pas son coût maintenant, mais seulement plus tard lorsque vous fabriquerez le Prototype. Il n'y a pas de limite au nombre de Brevets que vous pouvez posséder.

BONUS : Les deux premiers joueurs à effectuer cette action obtiennent un Journal chacun.

Les emplacements de carte vides sont remplis uniquement au cours de la phase 7. La carte du dessus de la pile ne peut pas être choisie au cours de l'action.

EXEMPLE

Bleu déplace son dé sur la première case d'action et obtient un Journal. **Bleu** décide de prendre la deuxième carte (livre audio) et la pose face visible à gauche de plateau Joueur. Ce Brevet est désormais sécurisé, et **Bleu** sera libre de le convertir en Prototype pendant la prochaine phase 5 ou les suivantes. Puisque **Bleu** est le seul joueur sur ce Lieu, il peut immédiatement effectuer une autre action avec son second dé.



2) BRITISH MUSEUM

Nombre de joueurs	Cases d'action
2 - 4	2
5	3

Au British Museum, vous pouvez être informé des derniers résultats de la recherche. Ils peuvent vous donner un bonus permanent pour la phase 6 ou un bonus immédiat à effet unique. La description de toutes les icônes des tuiles Recherche est disponible en annexe.

ACTION : Choisissez une des tuiles Recherche disponible. Posez-la sur une case Recherche libre de votre plateau Joueur. Si toutes les cases Recherche sont occupées, vous devez remplacer une des tuiles précédentes (en la défaussant) par la nouvelle. Vous ne pouvez jamais remplacer un Prêt (en cours ou remboursé) avec une tuile Recherche, quelle que soit la manière dont vous avez obtenu la tuile Recherche.

COÛT : Le second joueur à poser un dé (dans une partie à 2 et 3 joueurs) ou le troisième joueur à poser un dé (dans une partie à 5 joueurs) sur ce Lieu paye 2 livres.

EXEMPLE

Bleu déplace son dé sur la première case d'action et décide de prendre la tuile Recherche la plus à gauche. Il la pose sur une case Recherche libre de son plateau Joueur. À partir de maintenant, **Bleu** peut augmenter son Revenu de 1 chaque tour pendant la phase 6. Ensuite, **Jaune** peut choisir une tuile Recherche et recevra le bonus indiqué immédiatement (2 journaux et 4 Buzz ou 1 Engrenage et 2 livres).



DESCRIPTION D'UNE CARTE BREVET

Numéro de Brevet

Nom du Brevet

Numéro du Prototype

Nom du Prototype

Bannière Rouge : Coût du Prototype

L'effet de cette carte peut être joué sur n'importe quel joueur.



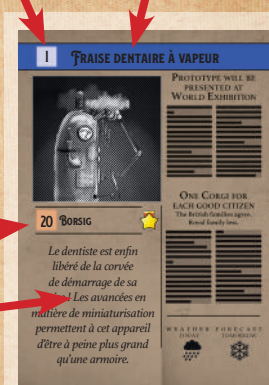
recto (Brevet)

Bannière bleue : Points de Victoire pour la fabrication du Prototype, en fonction du tour en cours.

Lien avec un Personnage

Texte d'ambiance

Effet lors de la construction du Prototype



verso (Prototype)

3) BANK OF ENGLAND (Banque d'Angleterre)

Nombre de joueurs	Cases d'action
2	1
3 - 4	2
5	3

À la Bank of England, vous pouvez acheter des Actions. Cela aura toujours un effet bénéfique sur votre Revenu (contrairement à la vie réelle) et vos Points de Victoire.

ACTION : Choisissez une des Actions disponibles. Augmentez votre Revenu et vos Points de Victoire en fonction du nombre indiqué sur l'Action, et posez-la dans votre réserve.

COÛT : Le second joueur à poser un dé (dans une partie à 3 joueurs) ou le troisième joueur à poser un dé (dans une partie à 5 joueurs) sur ce Lieu paye 2 livres.

EXEMPLE

Jaune déplace son dé sur la première case d'action, choisit l'Action de gauche et la pose dans sa réserve. Ensuite il déplace ses pions Joueur d'1 sur la piste Points de Victoire et de 5 sur la piste Revenu. Puis **Bleu** récupère la seconde Action.



4) WESTMINSTER

Nombre de joueurs	Cases d'action
2 - 4	2
5	3

À Westminster vous gagnerez de l'influence. Cela vous octroiera des bonus uniques et impactera les exigences salariales de vos Personnages (voir phase 4, page 18).

ACTION : Avancez votre pion Joueur sur Westminster d'une case. Immédiatement, et seulement une fois,

obtenez le bonus indiqué sur cette case. Si votre pion Joueur a déjà atteint la cinquième case de la piste, il reste à sa place mais vous obtenez un des bonus indiqués dans l'encadré blanc en-dessous (1 Énergie ou 2 Buzz).

BONUS : Le premier joueur à poser un dé reçoit 1 livre.

COÛT : Le second joueur à poser un dé (dans une partie de 2 à 4 joueurs) ou le troisième joueur à poser un dé (dans une partie à 5 joueurs) sur ce Lieu paye 2 livres.

II



Obtenez 2 livres.

III



Utilisez immédiatement un de vos bonus permanents à bannière verte. Ce peut être une tuile Recherche sur votre plateau Joueur ou une case bonus du Black Market où est posé un de vos Assistants (vous obtiendrez le bonus de nouveau pendant la phase 6).

IV



Obtenez 1 Énergie.

V



Obtenez 2 Buzz, avancez votre pion Joueur sur la piste Buzz en conséquence (voir page 22).

EXEMPLE

Rouge déplace son dé sur la première case d'action et obtient 1 livre. Puisque Rouge est déjà sur la cinquième case de la piste, son pion Joueur reste en place. **Rouge** peut choisir un des deux bonus indiqués en-dessous (1 Énergie ou 2 Buzz).



5) REFORM CLUB

Nombre de joueurs	Cases d'action
2 - 3	3
4 - 5	4

Dans ce club réservé à l'élite, vous rencontrerez toujours des personnages intéressants susceptibles de vous aider à préparer l'Exposition Universelle. La description de toutes les icônes des cartes Personnage est disponible en annexe.

ACTION : Choisissez un des Personnages disponibles. Contrairement aux Brevets, vous devez payer immédiatement son coût de recrutement, indiqué dans la bannière rouge en haut à gauche.

Après avoir payé, vous pouvez obtenir n'importe quel bonus décrit dans la partie inférieure de la carte (celle de la bannière grise ornée d'un éclair).

Note : Vous pouvez à n'importe quel moment échanger 4 livres pour 1 Énergie et 5 livres ou 2 Journaux pour 1 Engrenage. De plus, vous pouvez souscrire à un Prêt à n'importe quel moment.

Note : Certains personnages disposent d'un effet supplémentaire, indiqué en bas à droite, qui se déclenchera pendant une phase ultérieure.

Obtenez des Points de Victoire (indiqués dans la bannière bleue en haut à droite de la carte) en fonction de l'année en cours sur la piste de tour. Vérifiez si un ou deux de vos Prototypes ont un lien avec le Personnage, et si tel est le cas, obtenez 4 Points de Victoire supplémentaires. Retournez la carte face verso et posez-la à droite de votre plateau Joueur. Posez-la de façon à recouvrir la moitié droite de la précédente carte Personnage que vous avez obtenue au cours de la partie. Vous pouvez posséder un nombre illimité de cartes Personnage.

BONUS : Les deux premiers joueurs à effectuer cette action avancent d'une case sur la piste Buzz.

Les emplacements de carte vides sont remplis uniquement au cours de la phase 7. La carte du dessus de la pile ne peut pas être choisie.

EXEMPLE

Bleu déplace son dé sur la première case d'action et avance d'une case sur la piste Buzz. **Bleu** choisit la carte de droite (Brontë) et paye immédiatement son coût de recrutement de 2 Engrenages et 1 Énergie. Ensuite, **Bleu** effectue l'action d'Assistant qui est indiquée comme étant le bonus de la carte, et choisit de poser gratuitement un Assistant sur le Black Market. De plus, **Bleu** obtient des Points de Victoire pour cette carte. Comme le tour en cours est celui du Printemps 1850, **Bleu** obtient 10 Points de Victoire. Puisque **Bleu** a déjà fabriqué le Prototype du livre audio, il obtient 4 Points de Victoire supplémentaires. Puis **Bleu** retourne la carte Personnage face verso, et la pose à côté du plateau Joueur de façon à recouvrir la moitié de la précédente carte Personnage obtenue.



DESCRIPTION D'UNE CARTE PERSONNAGE

Numéro du Personnage Nom du Personnage

Bannière rouge :
Coût de recrutement

Bannière grise :
Effet immédiat après recrutement

recto (Personnage)

Numéro de Personnage Nom du Personnage

Bannière bleue :
Points de Victoire pour le recrutement, selon le tour en cours.

Lien avec un Prototype

Bannière colorée avec un nombre :
Effet récurrent au cours de cette phase.

Exigence salariale de la phase 4, selon la progression à Westminster.

verso (Personnage)

Texte d'ambiance

6) LONDON TIMES

Nombre de joueurs	Cases d'action
2 - 3	2
4 - 5	3

Utilisez la maison d'édition du London Times pour générer du Buzz à votre profit pour l'Exposition Universelle. Cependant, seules certaines nouvelles sont prisées. La description de toutes les icônes des tuiles Editeur est disponible en annexe.

ACTION : Vérifiez à quel point vous remplissez les conditions du tour en cours indiquées sur la tuile Journal et avancez sur la piste Buzz du nombre de cases correspondant.

BONUS : Le premier joueur à placer un dé obtient 1 Journal.

COÛT : Le second joueur à poser un dé (dans une partie à 2 ou 3 joueurs) ou le troisième joueur à poser un dé (dans une partie à 4 ou 5 joueurs) sur ce Lieu paye 2 livres.

7) PORT OF LONDON (Port de Londres)

Nombre de joueurs	Cases d'action
2 - 3	2
4 - 5	3

Le port vous offre plusieurs possibilités. Vous pouvez recruter de nouveaux ouvriers ou les envoyer en voyage autour du monde. Assurez votre logistique ou chargez vos Assistants de le faire.

Comme pour les autres Lieux, déplacez votre dé sur la case

d'action libre la plus à gauche et, le cas échéant, obtenez un bonus ou payez les frais.

ACTION : Déplacez votre dé une nouvelle fois vers l'emplacement d'action libre que vous voulez utiliser. Chaque emplacement d'action **ne peut être utilisé qu'une fois par tour**. La case d'action depuis laquelle vous déplacez votre dé compte toujours comme occupée, même si votre dé n'est plus posé dessus.

COÛT : Le second joueur à poser un dé (dans une partie à 2 ou 3 joueurs) ou le troisième joueur à poser un dé (dans une partie à 4 ou 5 joueurs) sur ce Lieu paye 2 livres.

Les actions suivantes sont possibles :



Vous pouvez effectuer exactement deux actions d'Assistant (voir page 12). Si vous posez un Assistant sur le Black Market avec la première de ces actions, faites-le gratuitement. Si vous posez un Assistant sur le Black Market avec la seconde action, payez le coût normalement.



Obtenez 2 Engrenages de la réserve.



Obtenez un nouveau dé de votre couleur depuis la réserve (s'il en reste). Vous pourrez l'utiliser comme les autres à partir de la phase 1 du prochain tour.

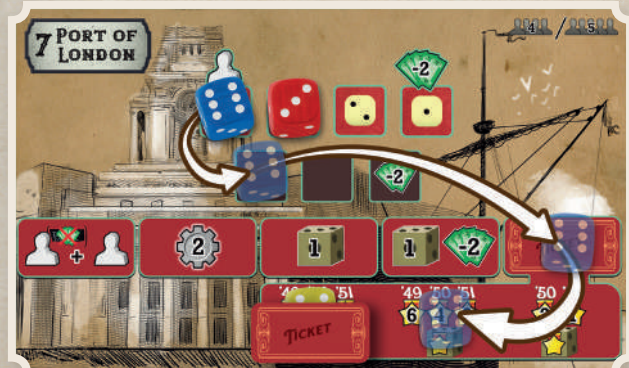
EXEMPLE

Jaune déplace son dé sur la première case d'action et obtient 1 Journal. Puisque **Jaune** a 2 cartes Personnage et 1 carte Prototype, il remplit les conditions du tour en cours (1-3 cartes Personnage et/ou Prototype) au niveau 3 et avance donc de 4 cases sur la piste Buzz.



EXEMPLE

Bleu déplace son dé sur la première case d'action libre, puis vers la deuxième case Ticket (puisque la première est déjà occupée). Le tour en cours est celui de l'Automne 1850. **Bleu** obtient donc 4 Points de Victoire pour l'année, plus 6 Points de Victoire supplémentaires correspondants à la valeur du dé. Puis **Bleu** pose un Ticket sur son dé, qui restera ici jusqu'à la fin de la partie.



Cette action n'est disponible que pour une partie à 4 ou 5 joueurs. Obtenez un nouveau dé de votre couleur depuis la réserve (s'il en reste) pour un coût de 2 livres. Vous pourrez l'utiliser comme les autres à partir de la phase 1 du prochain tour.



Échangez 1 dé contre des Points de Victoire.

Déplacez votre dé sur la case Ticket libre la plus à gauche. Obtenez le nombre de Points de Victoire indiqué en-dessous de l'année du tour en cours plus la valeur du dé. Le dé reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie et ne pourra donc plus être utilisé. Pour éviter les confusions, prenez un Ticket et posez-le sur le dé. Si toutes les cases Tickets venaient à être occupées, vous ne pourriez plus utiliser (y déplacer des dés et obtenir des Points de Victoire).

8) WATERLOO STATION (Gare de Waterloo)

Nombre de joueurs	Cases d'action
2 - 3	3
4 - 5	4

La gare assure un flux constant de marchandises, et peut rapidement vous aider à diffuser ce qui vous arrange.

Comme pour les autres Lieux, déplacez votre dé sur la case d'action libre la plus à gauche et, le cas échéant, obtenez un bonus ou payez

les frais.

ACTION : Déplacez votre dé d'une nouvelle fois vers l'emplacement d'action libre que vous voulez utiliser. Chaque emplacement d'action ne peut être utilisé qu'une fois par tour. La case d'action depuis laquelle vous déplacez votre dé compte toujours comme occupée, même si votre dé n'est plus posé dessus.

Les actions suivantes sont possibles :

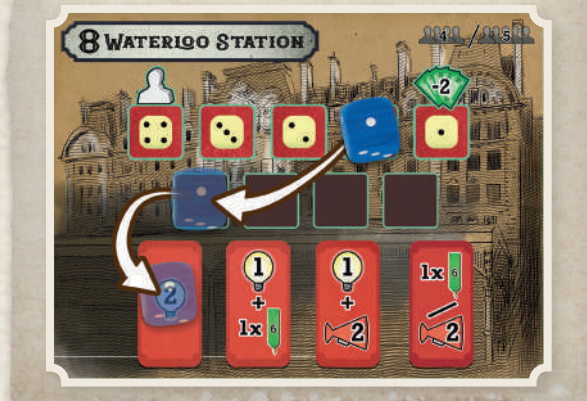
 Obtenez 2 Énergies de la réserve.

 Obtenez 1 Énergie et utilisez une fois un de vos bonus permanents de la phase 6. Ce peut être une tuile Recherche sur votre plateau Joueur ou une case bonus du Black Market où est posé un de vos Assistants.

 Obtenez 1 Énergie et avancez de 2 cases sur la piste Buzz.

❖ EXEMPLE

Bleu déplace son dé sur la première case d'action, puis sur l'action la plus à gauche. Bleu obtient 2 Énergies.



 Cette action n'est disponible que pour une partie à 4 ou 5 joueurs. Vous pouvez soit utiliser une fois un de vos bonus permanents de la phase 6, ou avancer de 2 cases sur la piste Buzz.



PHASE 4

PAYEZ LES SALAIRES ET UTILISEZ LES EFFETS DE PERSONNAGES

Le salaire de vos Personnages dépend de votre progression sur Westminster. Le montant est indiqué en bas de chaque carte Personnage que vous possédez. Comparez la couleur sur la carte Personnage avec la position de votre pion Joueur à Westminster et payez le salaire correspondant à la réserve. Vous devez payer pour tous vos Personnages. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous êtes obligés de souscrire à un Prêt (voir page 22).

Après avoir payé vos salaires, vous pouvez utiliser les effets de vos Personnages, qui sont indiqués à côté de la bannière orange de la phase 4. Généralement vous pouvez utiliser ces effets simultanément, mais en cas de doute continuez à suivre l'ordre du tour.

❖ EXEMPLE

Puisque sa position à Westminster est la case II (A), Bleu doit payer un salaire de 6 livres pour ses Personnages (3 pour Holmes et 3 pour Brontë). Bleu paye avec ses 5 dernières livres (B) et échange 1 Journal contre 1 livre (C) pour éviter le Prêt. Puis Bleu utilise les effets de phase 4 de ses cartes Personnage. Grâce à l'effet de Holmes (obtenir 1 Point de Victoire par tranche de 2 Journaux), Bleu obtient 2 Points de Victoire, car il possède 4 Journaux.



PHASE 5 CONVERTISSEZ LES BREVETS EN PROTOTYPES



En commençant par le joueur de départ puis en continuant dans l'ordre des joueurs, chaque joueur peut convertir ses Brevets en Prototypes. Pour fabriquer un Prototype, vous devez payer les coûts indiqués en haut à gauche de la carte, sur la bannière rouge.

Note : Vous pouvez à n'importe quel moment échanger 4 livres pour 1 Énergie et 5 livres ou 2 Journaux pour 1 Engrenage. De plus, vous pouvez souscrire à un Prêt à n'importe quel moment.

Chaque joueur peut fabriquer seulement 2 Prototypes par tour. Annoncez que vous avez fabriqué 2 Prototypes avant que le joueur suivant fasse de même.

Note : L'ordre des joueurs a une importance particulière pendant cette phase, car les effets des cartes se déclenchent immédiatement après la fabrication des Prototypes et peuvent affecter les autres joueurs.

Vous pouvez utiliser pendant cette phase les effets de vos

Personnages indiqués près de la bannière bleue de phase 5, lorsque c'est à votre tour de jouer.

Ensuite, vous obtenez des Points de Victoire indiqués sur la bannière bleue en haut à droite de la carte, dont le nombre dépend de l'année du tour en cours.

Vérifiez si un ou deux de vos Personnages ont un lien avec le Prototype, et obtenez 4 Points de Victoire supplémentaires par Personnage ainsi lié.

Puis l'effet du bas de la carte se déclenche. Jouez-le entièrement sur un joueur de votre choix (vous y compris). Ce joueur doit appliquer tous les effets, positifs comme négatifs. Si vous ne pouvez pas entièrement payer un coût vous devrez souscrire à un Prêt.

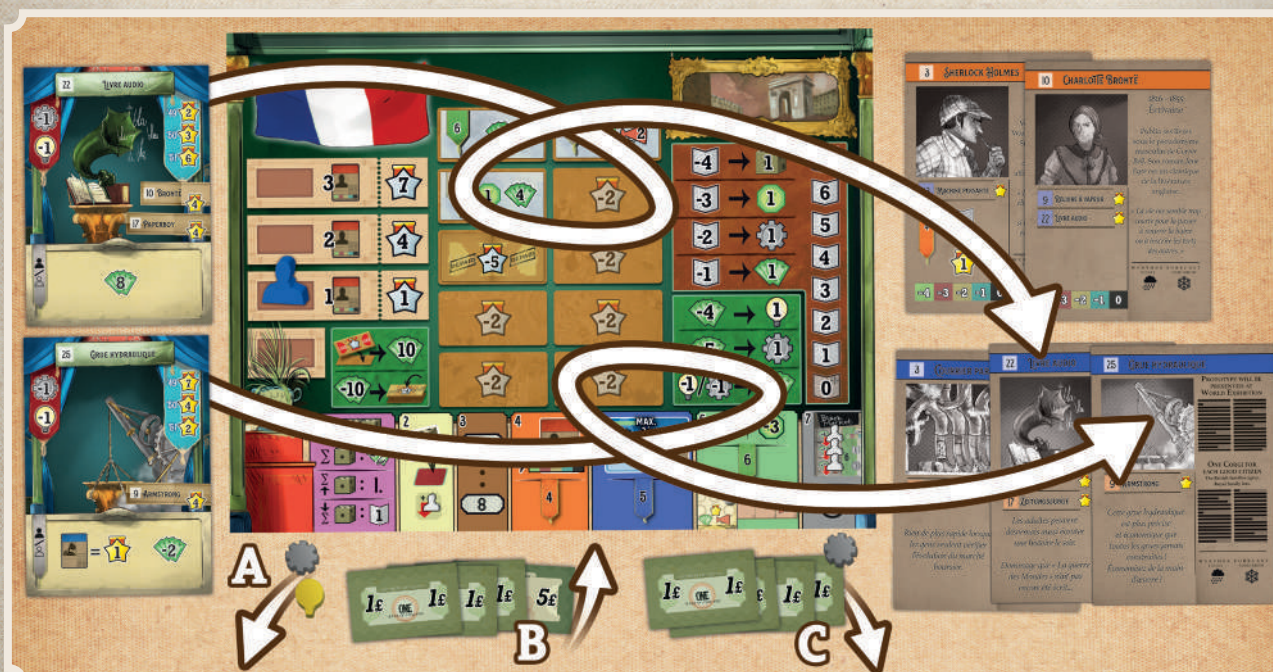
Enfin, retournez la carte face verso et posez-la à droite de votre plateau Joueur. Posez-la de façon à recouvrir la moitié droite de la précédente carte que vous avez fabriquée au cours de la partie. Vous pouvez posséder un nombre illimité de cartes Prototype.

Une fois que tous les joueurs ont fabriqué jusqu'à 2 Prototypes, la phase suivante commence.

EXEMPLE

Bleu fabrique le Prototype du livre audio et paye le coût de 1 Engrenage et 1 Énergie (A). Puisque le tour en cours est le Printemps 1850, **Bleu** obtient 3 Points de Victoire. **Bleu** possède déjà Charlotte Brontë, liée au livre audio, il obtient donc 4 Points de Victoire supplémentaires. Maintenant **Bleu** déclenche immédiatement l'effet décrit en bas de la carte et l'applique à lui ou à un autre joueur. Comme il s'agit d'un effet positif, il décide de l'appliquer à lui-même et obtient 8 livres (B). Ensuite **Bleu** retourne la carte face verso et la pose à droite de son plateau Joueur, recouvrant la moitié de sa carte Prototype précédente.

Comme second Prototype, **Bleu** voudrait fabriquer la grue hydraulique, mais il n'a qu'1 Engrenage. **Bleu** paye 4 livres pour 1 Énergie (C) afin de pouvoir payer le coût de la grue. Pour cette fabrication, **Bleu** obtient 4 Points de Victoire. Puisqu'il ne veut pas payer les 2 livres de l'effet immédiat, il l'applique à **Rouge**. **Rouge** ne possède qu'un seul Prototype et n'obtient donc qu'1 Point de Victoire, mais il doit payer 2 livres pour cela.

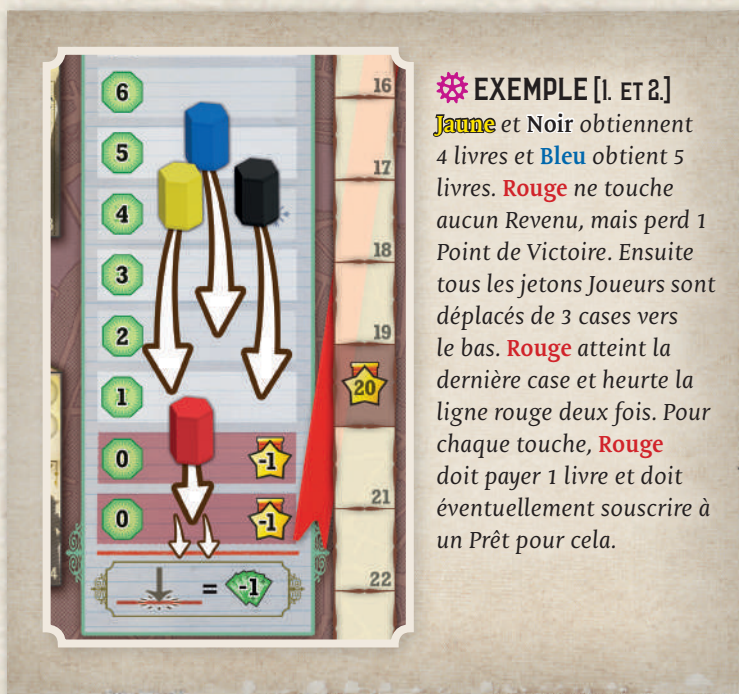




PHASE 6 REVENU, EFFETS PERMANENTS, ET PISTE BUZZ

Les principales actions de cette phase sont des effets administratifs. Jouez-les simultanément, étape par étape, mais en cas de doute suivez l'ordre des joueurs.

1. Touchez votre Revenu : Vous obtenez un nombre de livres depuis la réserve qui dépend de la position de votre pion Joueur sur la piste Revenu. Si votre pion est sur une des cases avec un -1 Point de Victoire à sa droite, vous perdez 1 Point de Victoire. Voir plus de détails concernant la piste Revenu page 23.
2. Dépenses exceptionnelles : Déplacez votre pion Joueur de trois cases vers le bas sur la piste Revenu. Pour chacune de ces cases que vous n'auriez pas atteinte (parce que votre pion est déjà sur la case la plus basse), vous devez payer 1 livre à la banque. Vous pouvez être dans l'obligation de souscrire à un Prêt pour y parvenir.
3. Effets permanents dans une bannière verte : Maintenant utilisez tous vos effets permanents indiqués par une bannière verte de phase 6. Ces effets peuvent provenir de tuiles Recherche sur votre plateau Joueur, de la droite de vos Assistants présents au Black Market, ou éventuellement de la Montre à Gousset.
4. Piste Buzz : Obtenez le bonus octroyé par vos jetons Buzz posés sur les illustrations.



EXEMPLE [1. ET 2.]

Jaune et **Noir** obtiennent 4 livres et **Bleu** obtient 5 livres. **Rouge** ne touche aucun Revenu, mais perd 1 Point de Victoire. Ensuite tous les jetons Joueurs sont déplacés de 3 cases vers le bas. **Rouge** atteint la dernière case et heurte la ligne rouge deux fois. Pour chaque touche, **Rouge** doit payer 1 livre et doit éventuellement souscrire à un Prêt pour cela.

EXEMPLE [3.]

Grâce à ses Assistants au Black Market, **Bleu** obtient 1 Journal et 1 Revenu. Il obtient 1 Revenu supplémentaire d'une tuile Recherche.

Rouge déplace son pion à Westminster d'une case vers la droite et obtient immédiatement le bonus indiqué.





❄ EXEMPLE [4]

Bleu obtient 2 Points de Victoire pour son pion Buzz.
Rouge peut choisir entre avancer de deux cases sur la piste Buzz ou obtenir 2 livres. Il choisit la piste Buzz, peut poser son deuxième pion Buzz sur l'illustration suivante et obtient immédiatement 2 Points de Victoire supplémentaires.

PHASE 7 PRÉPAREZ LE TOUR SUIVANT



À la fin de chaque tour, suivez les étapes suivantes.
 Cependant, à la fin du tour 5 (Printemps 1851), la partie se termine après la phase 6.

Black Market

Remplissez le Black Market d'Engrenages, si besoin.
 Déplacez chaque Assistant sur le Black Market d'une case vers le bas. Si un de vos Assistants était déjà sur la case la plus basse, il retourne dans votre réserve.

Lieux 1-8

Reprenez tous vos dés, exceptés ceux surmontés d'un Ticket sur le Port of London.

Patent Office (1)

Enlevez toutes les cartes Brevet restées sur le Lieu, mettez-les sous la pile de cartes Brevet, et remplissez l'Office avec de nouveaux Brevets.

British Museum (2)

Retirez de la partie toutes les tuiles Recherche restées sur le Lieu. Remplissez le British Museum avec de nouvelles tuiles de la réserve.

Bank of England (3)

Retirez de la partie les tuiles Actions restées sur le Lieu. Remplissez la Bank of England avec de nouvelles Actions du tour suivant (voir le Marqueur de tour du London Times). Remettez les Actions inutilisées dans la boîte, elles ne serviront plus au cours de cette partie.

Reform Club (5)

Enlevez les cartes Personnage restées sur le Lieu, mettez-les sous la pile de cartes Personnage, et remplissez le Reform Club avec de nouveaux Personnages.

London Times (6)

Déplacez le Marqueur de tour d'une case vers la droite, vers la case du prochain tour.

❄ EXEMPLE [BLACK MARKET]

Tous les Assistants du Black Market sont déplacés d'une case vers le bas.
 Un Assistant posé sur la dernière case retourne dans la réserve du joueur correspondant.





PRÊTS

SOUSCRIRE À UN PRÊT



Vous pouvez souscrire à un Prêt à n'importe quel moment. Lorsque vous souscrivez à un Prêt, piochez une tuile Prêt au hasard et posez-la face visible sur une case Recherche libre de votre plateau Joueur. Lorsque toutes les cases Recherche sont occupées, vous devez remplacer une tuile Recherche de votre choix par la tuile Prêt, et défausser la tuile Recherche. Puis, prenez 10 livres dans la réserve.

Cas spécial : Si toutes les cases Recherche sont occupées par des tuiles Prêt, vous devez poser la nouvelle tuile Prêt à côté de votre plateau Joueur, et la considérer comme étant sur une case Recherche. Dans ce cas vous ne pouvez plus obtenir de tuile Recherche.



REMBOURSER UN PRÊT



Vous pouvez rembourser un Prêt à n'importe quel moment de votre tour ou à la fin de la partie. Payez 10 livres à la réserve et retournez la tuile Prêt de votre choix verso visible. Nous vous conseillons de ne rembourser vos Prêts qu'à la fin de la partie, ce qui vous permet d'éviter, en cas de nouveau manque de fonds, de devoir souscrire à un nouveau Prêt après en avoir remboursé un.



PRÊTS À LA FIN DE LA PARTIE

Les Prêts vous font perdre des Points de Victoire à la fin de la partie. Vous perdez toujours 5 Points de Victoire par Prêt remboursé, et de 8 à 10 Points de Victoire par Prêt toujours en cours.



LE PLATEAU ADMINISTRATION

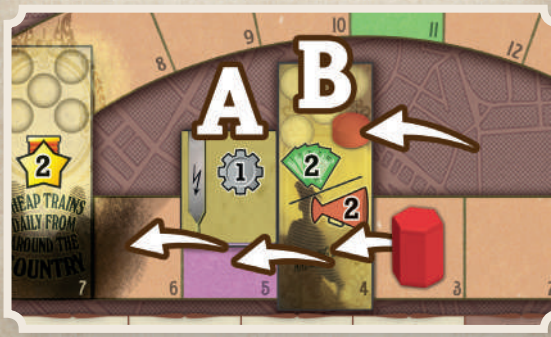
Le plateau Administration est séparé en différentes zones :

LA PISTE BUZZ

La piste Buzz est située à gauche du plateau Administration. Vous pouvez y déplacer votre pion Joueur à chaque fois que vous obtenez 1 Buzz. Si vous déplacez votre pion Joueur sur ou à travers une case Prospectus (A), vous obtenez immédiatement le bonus indiqué, mais une seule fois seulement au cours de cette partie. Si vous déplacez votre pion Joueur sur ou à travers une case illustration (B), vous devez décider immédiatement si vous voulez poser un de vos deux jetons Buzz dessus ou non. Vous ne pouvez pas prendre cette décision plus tard, ni poser dessus un jeton Buzz qui a déjà été posé ailleurs sur la piste.

❄ EXEMPLE

Rouge obtient 3 Buzz et déplace son pion de la case 3 à la case 6. **Rouge** peut poser un jeton Buzz en arrivant sur l'illustration (case 4) et obtenir son bonus au cours de la carte 6. Pour avoir franchi la case 5, **Rouge** obtient 1 Engrenage immédiatement et pour la seule fois de la partie.



Vous obtenez les bonus des cases illustrations lors de la phase 6 de chaque tour si vous avez un jeton Buzz posé dessus. Les bonus des illustrations sur les cases 7, 14, 21, 28 et 36 sont des Points de Victoire. Pour l'illustration de la case 4 vous devez décider chaque tour lors de la phase 6 si vous voulez obtenir 2 livres ou avancer de 2 cases sur la piste Buzz. (Si vous choisissez d'avancer de 2 cases et que votre pion passe sur une autre case illustration, vous pouvez poser dessus votre autre jeton Buzz, s'il n'est pas déjà posé quelque part, et obtenir immédiatement le bonus de cette illustration.)

Le premier joueur à atteindre la case 40, la fin de la piste Buzz (C), pose son pion Joueur sur la case I. Le joueur suivant le pose sur la case II, et le suivant sur la case III. (Vous obtiendrez les Points de Victoire de votre Billet d'entrée à la fin de la partie. Vous n'êtes pas obligés d'atteindre la fin de la piste pour obtenir les Points de Victoire, l'important est votre position relative sur la piste Buzz.) Tous les Buzz supplémentaires sont perdus.

LA PISTE REVENU

La piste Revenu est située à droite du plateau Administration. Elle indique quel est votre Revenu lors de la phase 6. Si votre pion est sur une des cases rouges du bas (Revenu 0) lors de la phase 6 alors vous ne toucherez aucun Revenu et vous perdrez 1 Point de Victoire. (Vous perdez le Point de Victoire seulement pendant la phase 6, pas au moment où vous atteignez la case.)

Si vous deviez toucher votre Revenu alors que votre pion est posé sur la case la plus haute de la piste Revenu (12), alors vous recevriez 1 livre de la banque pour chaque case au-dessus de 12 où vous devriez vous trouver.

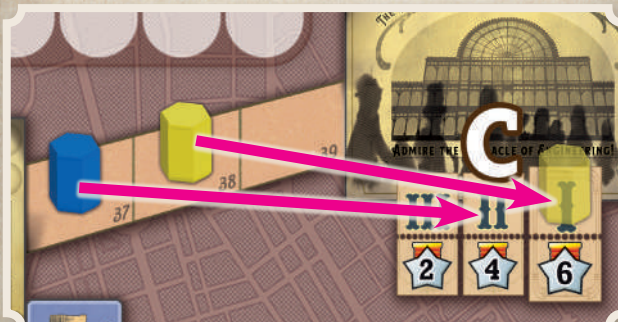
De la même manière, si vous deviez perdre de l'argent alors que votre pion est déjà posé sur la case la plus basse de la piste Revenu, alors vous devriez payer 1 livre à la banque pour chaque case en-dessous de la première où vous devriez vous trouver.

LA PISTE SCORE

La piste Score entoure le plateau Administration. Vous commencez la partie avec 5 Points de Victoire, puisque vous pouvez perdre des Points de Victoire en fabriquant des Prototypes. Si vous atteignez 50 Points de Victoire, posez votre tuile Points de Victoire face 50 visible sur la case correspondante en haut à gauche du plateau. Si vous atteignez 100 Points de Victoire, retournez la tuile face 100 visible. Si vous redescendez en-dessous de 50 Points de Victoire, vous devez retirer la tuile du plateau et la remettre dans votre réserve. Si vous redescendez en-dessous de 100 Points de Victoire, vous devez retourner la tuile face 50 visible.

EXEMPLE

Jaune obtient 2 Buzz et atteint en premier la fin de la piste Buzz. **Jaune** obtient 6 Points de Victoire à la fin de la partie. Grâce à sa position sur la piste Buzz, **Bleu** reçoit 4 Points de Victoire à la fin de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la phase 6 du 5ème tour (Printemps 1851), lorsque débute l'Exposition Universelle. Vous devez maintenant rembourser vos Prêts et échanger vos Énergies, Engrenages et Journaux restants contre 1 livre chacun.

Échangez chaque tranche de 10 livres que vous possédez contre un billet de 10 livres que vous posez sur une case Recherche libre de votre plateau Joueur (s'il en reste).

Puis, gagnez ou perdez des Points de Victoire dans les zones suivantes :

PISTE BUZZ

Obtenez des Points de Victoire en fonction de votre position sur la piste. Le joueur en tête obtient 6 Points de Victoire. Le deuxième obtient 4 Points de Victoire, et le troisième 2 Points de Victoire. Les autres joueurs n'obtiennent aucun Point de Victoire. Note : les joueurs n'ont pas besoin d'avoir atteint la quarantième case de la piste Buzz pour obtenir les Points de Victoire. Vous comparez la position de votre pion sur la piste à celle des autres pions. En cas d'égalité, divisez équitablement le total des Points de Victoire des joueurs à égalité (en arrondissant à l'inférieur si besoin).

BLACK MARKET

Les joueurs dont les Assistants sont posés le plus haut sur le Black Market gagnent des Points de Victoire. L'Assistant le plus haut obtient 3 Points de Victoire, le deuxième 2 Points de Victoire et le troisième 1 Point de Victoire.

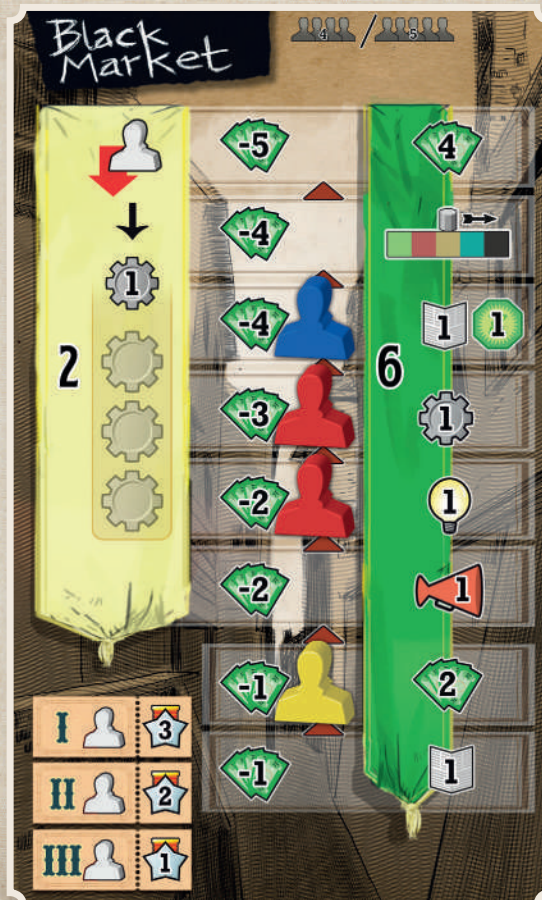
PLATEAU JOUEUR

- Obtenez des Points de Victoire selon le niveau atteint dans votre Objectif (seul le niveau actuel compte, vous n'obtenez pas de Points de Victoire pour les niveaux inférieurs).
- Pour chaque Prêt, perdez le nombre de Points de Victoire indiqué.
- Pour chaque case Recherche vide (sans tuile Recherche, tuile Prêt, ou billet de 10 livres) sur votre plateau Joueur, vous perdez 2 Points de Victoire.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire après le décompte des scores devient la vedette de l'Exposition Universelle et remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la partie.

EXEMPLE (BLACK MARKET)

L'Assistant **Bleu** occupe la meilleure position, donc **Bleu** obtient 3 Points de Victoire. **Rouge** obtient aussi 3 Points de Victoire, 2 pour le deuxième meilleur Assistant, et 1 pour le troisième meilleur Assistant.



EXEMPLE (PLATEAU JOUEUR)

Pour son Objectif, **Bleu** obtient 4 Points de Victoire à la fin de la partie. Il perd 5 Points de Victoire pour son Prêt et 8 Points de Victoire pour ses cases Recherche vides. Grâce à ses 10 dernières livres, **Bleu** a recouvert une case Recherche vide, évitant ainsi de perdre 2 Points de Victoire supplémentaires.

