

Stephens

Rôla & Costa





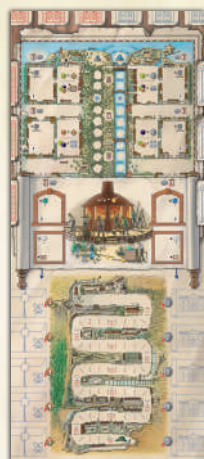
En 1755, un tremblement de terre majeur dévasta Lisbonne et la majeure partie de la côte sud du Portugal, rendant impérative la reconstruction de toute une nation. La demande pour du verre de fenêtre augmenta au point que William Stephens, un homme d'affaires britannique, étendit ses activités au Portugal en investissant dans l'industrie du verre.

En 1769, Stephens acheta la verrerie située à Marinha Grande, une petite ville entourée d'une vaste forêt de pins plantée dans le sable des siècles auparavant. Grâce au soutien significatif du Marquis de Pombal et à la protection du roi José Ier, cette verrerie se développa pour atteindre le niveau de ses plus grandes concurrentes européennes, devenant un acteur majeur pour le développement de la région et de tout le pays.

William et son frère John engagèrent des verriers d'Angleterre et d'Italie pour les faire venir travailler au Portugal. Utilisant leurs compétences commerciales et une forte éthique civique, les deux frères parvinrent à créer une industrie sans précédent, offrant des soins médicaux, de l'éducation et un accès à la culture aux ouvriers et à leurs familles.

Leur initiative et leur résilience attirèrent d'autres industriels portugais, qui ouvrirent de nouvelles usines dans les années qui suivirent, créant des emplois et introduisant de nouvelles ressources. Même lors de l'invasion destructrice et oppressive de Napoléon, la ville tint bon, et, grâce à l'élan de la Verrerie Royale, retrouva sa vocation de grand centre industriel qui perdue encore aujourd'hui.

Matériel



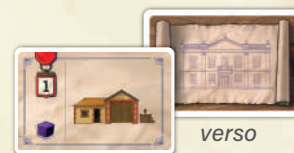
1x Plateau principal



4x Plateau individuel



39x Cartes de contrat



32x Cartes d'investissement



23x Cartes d'atelier
rouges



4x Cartes d'atelier
de départ



23x Cartes d'atelier
bleues



1x Marqueur Phase
de Réinitialisation



30x valeur 1 16x valeur 5
48x Escudo*



verso



16x Vannerie



16x Caisses



16x Chandeliers



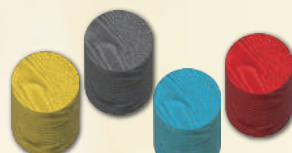
1x Marqueur de l'armée
française



1x Premier
joueur



84x Ouvriers
(21 par joueur)



4x Marqueurs d'Influence
(1 par joueur)



60x Produits en verre
20x Bouteilles (Vert)
20x Flacons (Bleu)
20x Verre Plat (Blanc)



60x Produits manufacturé*
20x Ustensiles en Bois (Marron)
20x Tissus (Violet)
20x Poterie (Anis)

Escudo

L'Escudo était la monnaie au Portugal avant l'Euro.

Limite

Les tuiles d'accessoires, les pièces, les produits en verre et les produits manufacturés sont considérés comme illimités. En cas de pénurie durant la partie, utilisez toute autre pièce de remplacement appropriée.

Aperçu

Dans **Stephens**, vous incarnez un maître verrier travaillant dans la célèbre usine de Stephens, cherchant à devenir la personne la plus prestigieuse de la ville – juste après William Stephens lui-même, bien entendu. Par une planification astucieuse, vous développerez vos œuvres, investirez dans de nouvelles entreprises locales et encouragerez la création de nouveaux emplois.

À votre tour, vous **devez** choisir **une seule action** à effectuer parmi deux possibles. Néanmoins, il existe de nombreuses options et mécanismes, ce qui pimentera vos choix.



Prenez un produit d'une usine sur le plateau pour le placer dans votre réserve personnelle, puis effectuez l'action associée.

OU



Prenez un ouvrier de votre plateau individuel et l'assignez dans un atelier. Cela débloque une compétence permanente.

Alors que vous et les autres maîtres verriers cherchez à prospérer et à développer vos investissements personnels, l'armée française avance vers la ville.

Stephens se joue sur un nombre indéfini de tours successifs jusqu'à l'arrivée des forces napoléoniennes en ville.

Mise en Place Générale

1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2 Mélangez toutes les cartes d'**ateliers rouges** et créez une pioche **face visible** sur l'emplacement le plus à gauche. Placez 2 cartes face visible dans les 2 emplacements réservés. Il y a donc en permanence 3 cartes d'ateliers bleus visibles.

3 Mélangez toutes les cartes d'**ateliers bleus** et créez une pioche **face visible** sur l'emplacement le plus à droite. Placez 2 cartes face visible dans les 2 emplacements réservés. Il y a donc en permanence 3 cartes d'ateliers bleus visibles.

4 Triez les **tuiles Accessoires** par type et formez une réserve générale à portée de tous les joueurs.



5 Placez tous les **Escudo** dans une réserve générale.

6 Triez les produits par type et par couleur, puis placez-les dans la réserve générale. Placez 4 produits en verre dans chaque four de l'usine Stephens, dans la section centrale du plateau de jeu, en respectant la couleur indiquée sur chaque four :

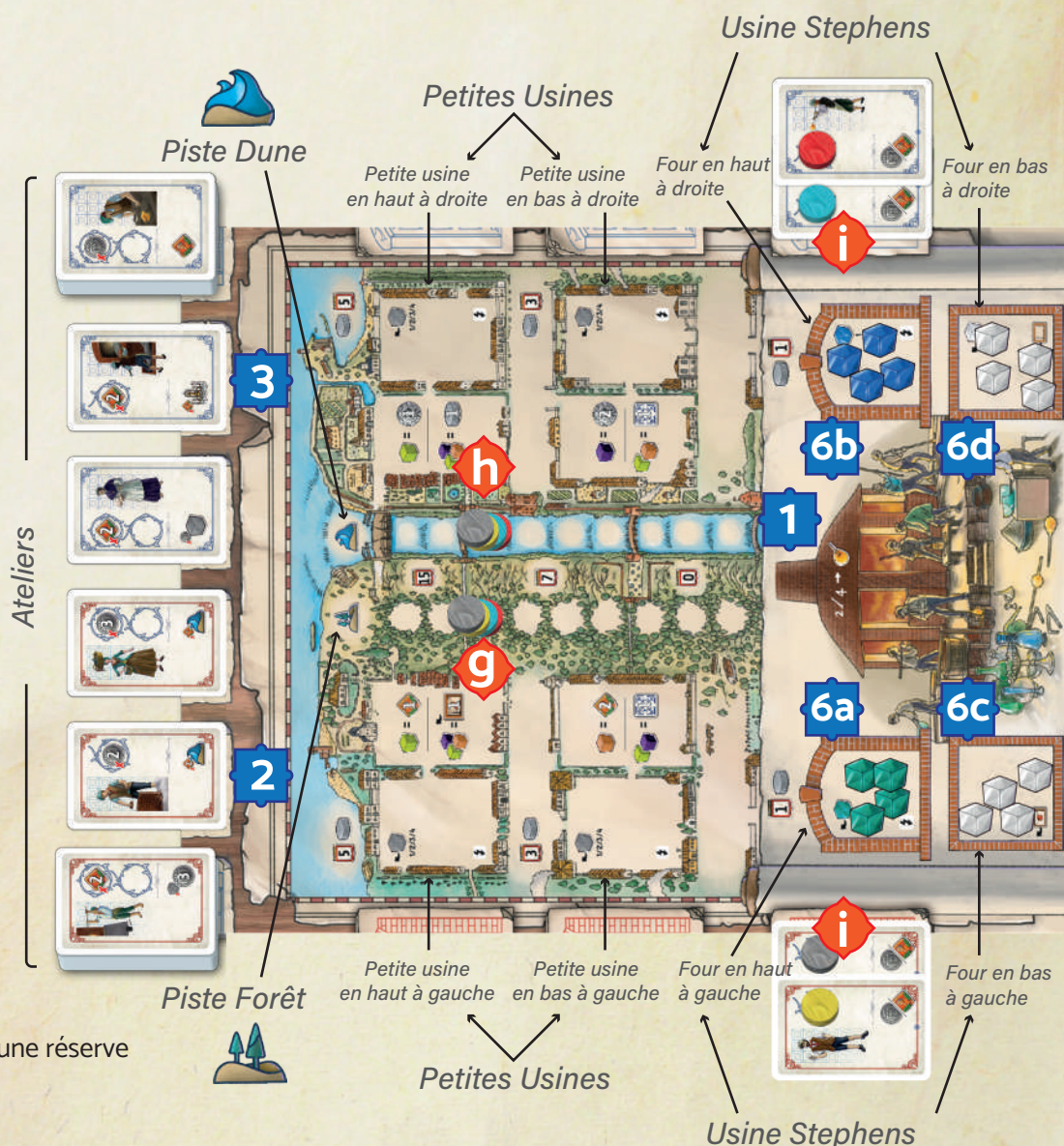
6a 4 Bouteilles.

6b 4 Verreries.

6c 4 Verre plats.

6d 4 Verre plats.

7 Mélangez toutes les **cartes de contrat** et formez une pioche **face cachée** sous les 5 emplacements des contrats (à gauche). Piochez **5 cartes de contrat** de cette pile et placez-les face visible dans les emplacements correspondants.



8 Mélangez toutes les **cartes d'investissement** et formez une pioche **face cachée** sous les 5 emplacements des investissement (à droite). Piochez **5 cartes d'investissement** de cette pile et placez-les face visible dans les emplacements correspondants.

9 Placez le **marqueur de l'armée française** dans l'espace marqué 55, à côté du bicorné, sur la **Piste de Score** [voir annexe **Piste de score**].

10 Attribuez aléatoirement le jeton premier joueur.



Mise en Place des Joueurs

Exemple de mise en place pour 4 joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 21 ouvriers et le marqueur d'Influence correspondants.



a Placez votre **marqueur d'Influence** dans l'emplacement avec l'icône d'Influence "2" sur la **Piste d'Influence** de votre plateau individuel [voir annexe **Piste d'Influence**].

b Placez 1 ouvrier dans chacun des emplacements 5, 10, 15 et 20 de votre **Piste d'Influence**.

c Placez 1 ouvrier dans chacun des 14 emplacements des **compétences** au centre de votre plateau individuel.

d Prenez 1 **tuile d'accessoire** de votre choix dans la réserve générale et placez-la dans votre réserve personnelle.

e Prenez 4 **Escudo**.

f Placez 1 ouvrier sur l'emplacement de départ de la **Piste de Score**, marqué 0.

g Placez 1 ouvrier sur l'emplacement marqué avec l'icône d'engrenage sur la **Piste Forêt** [voir annexe **Piste Forêt**].

h Placez 1 ouvrier sur l'emplacement marqué avec l'icône d'engrenage sur la **Piste Dune** [voir annexe **Piste Dune**].

i En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur reçoit une carte d'atelier de départ aléatoire et l'attache soit à gauche (rouge), soit à droite (bleu) de l'usine Stephens. Puis, il lui assigne un ouvrier qu'il prend depuis son plateau individuel. [voir chapitre **Créer un nouvel atelier**].



■ Déroulement du Jeu

Tour du Joueur

Stephens se joue sur un nombre indéfini de tours successifs, en commençant par le joueur en possession du jeton premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.



À votre tour, vous **devez** choisir **une seule action** à effectuer parmi deux possibles.

Vous **prenez un produit** d'une usine sur le plateau pour le placer dans votre réserve personnelle, puis effectuez l'action associée.



Ou vous **prenez un ouvrier** de votre plateau individuel et l'assignez dans un atelier. Cela débloque une compétence permanente.



Obtenez du verre de l'usine Stephens

Lorsque vous choisissez de prendre un produit en verre depuis **l'un des 4 fours de l'usine de Stephens**, prenez **un seul** produit en verre, représenté par un cube transparent (blanc, bleu ou verre), et placez-le dans votre réserve personnelle.

Ensuite, vous **devez** effectuer l'action associée au four choisi. Les actions sont les suivantes :

§ Prendre un nouveau contrat. 

§ Financer un nouvel investissement. 

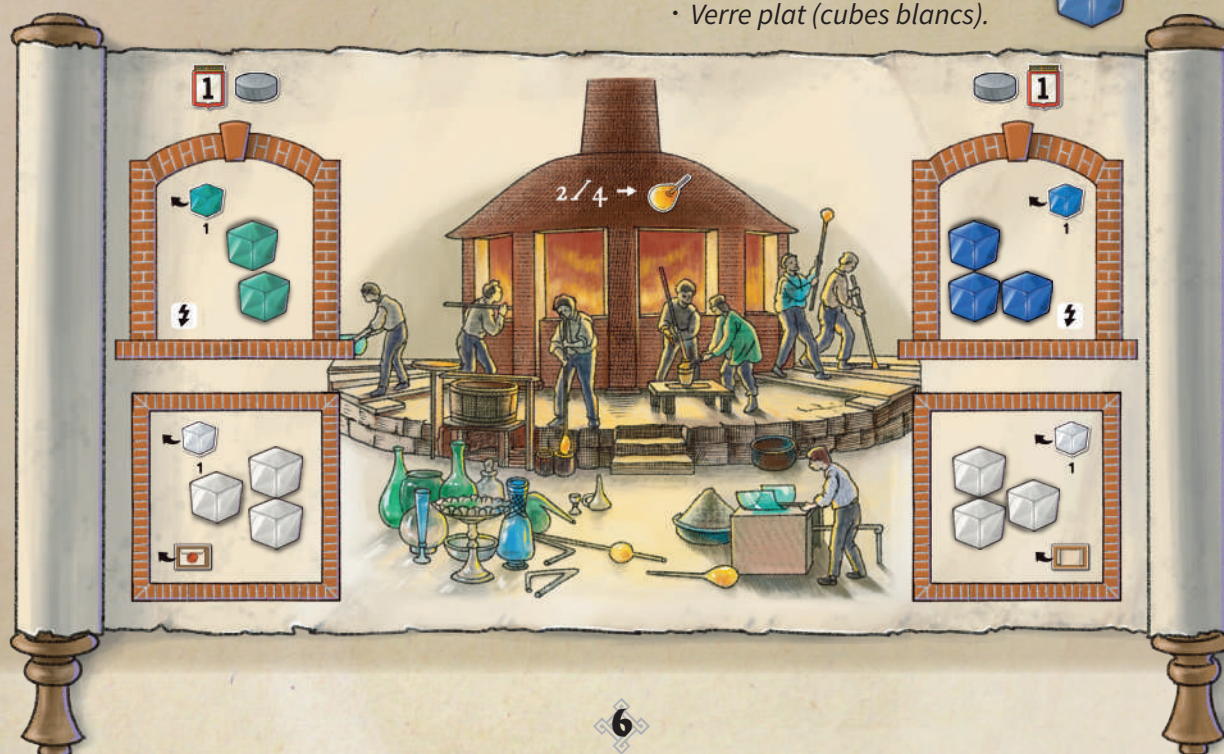
§ Activer des ateliers. 

Chaque fois que vous obtenez du verre depuis un four de l'usine Stephens, vous devez vérifier si vous avez déclenché la condition pour une **phase d'approvisionnement** à la fin de votre tour [voir chapitre **Déclencher une phase d'approvisionnement**].

REMARQUE - Usine de Stephens

Lorsque vous obtenez du verre de l'usine de Stephens, les options suivantes peuvent être disponibles :

- Bouteilles (cubes verts).
- Flacon (cubes bleus).
- Verre plat (cubes blancs).



Obtenir des produits manufacturés d'une petite usine

Lorsque vous choisissez de prendre des produits manufacturés d'une des 4 petites usines, prenez un seul produit, représenté par un cube en bois, de cette usine et placez-le dans votre **réserve personnelle**.

Ensuite, vous **devez** effectuer l'action associée. ⚡
Plus tard dans le jeu, il sera possible de débloquent une compétence qui vous permettra d'augmenter la quantité de produits manufacturés que vous pouvez obtenir en réalisant cette action.

REMARQUE - Petites Usines

Lorsque vous prenez des produits manufacturés d'une petite usine, les options suivantes sont disponibles :

- Ustensiles en bois (cubes marron).
- Tissus (cubes violets).
- Poterie (cubes anis).



Assigner un ouvrier à un atelier

Lorsque vous choisissez d'**assigner un ouvrier à un atelier**, vous devez prendre **un seul ouvrier**, représenté par un disque en bois, de votre plateau individuel et l'assigner à une carte d'atelier soit pour :



§ Créer un nouvel atelier.

§ Renforcer un atelier existant.

De plus, chaque fois que vous prenez un ouvrier de votre plateau individuel, vous débloquent une compétence permanente.



§ Prendre un nouveau contrat

Lorsque vous choisissez d'**obtenir du verre plat**, représenté par un **cube blanc**, depuis le four en bas à gauche de l'usine Stephens, en plus de prendre le verre plat dans votre réserve personnelle, vous **devez** également **prendre un nouveau contrat**.

Pour **prendre un nouveau contrat**, vous devez choisir l'une des 5 cartes de contrat face visible et dépenser autant de points de votre **piste d'influence** de votre plateau individuel qu'indiqué à droite du contrat que vous souhaitez acquérir.

Sous votre **piste d'influence**, vous trouverez 3 emplacements disponibles pour placer **les cartes de contrat**. Après avoir dépensé les points d'influence nécessaires pour prendre le contrat, placez-le dans l'un des emplacements disponibles. Vous pouvez donc avoir un **maximum de 3 contrats** à remplir à tout moment.

À la fin de votre tour, faites glisser les cartes restantes afin de combler les espaces vides, puis complétez avec une nouvelle carte de la pioche.

Anatomie d'une carte de contrat

Les **cartes de contrat** que vous acquérez représentent des contrats que l'usine Stephens doit honorer, et vous vous engagez à les remplir en utilisant votre Influence aux côtés de Stephens.

1 Sur le côté gauche, une illustration représente le type de contrat :

- a. Couronne : produits pour la Couronne portugaise.
- b. Rose des vents : produits pour les Colonies.
- c. Drapeau anglais : produits pour le Royaume-Uni.

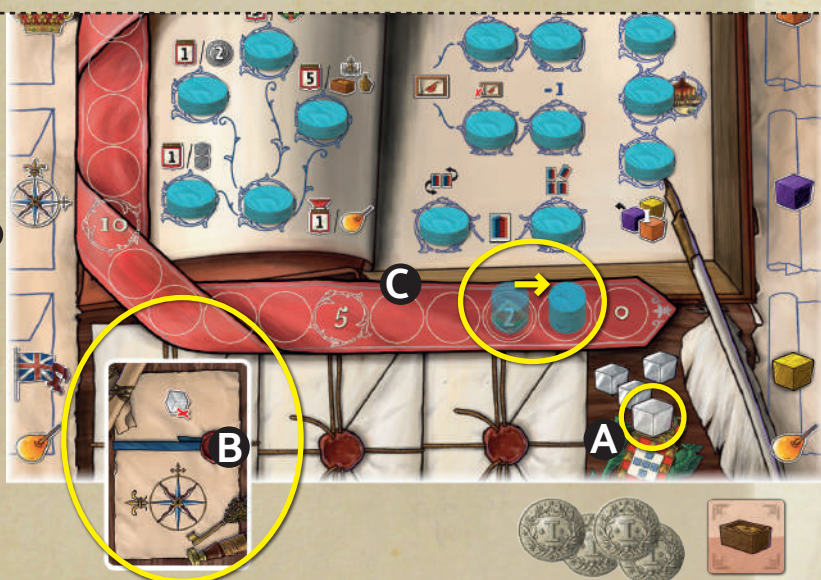
2 Sur le côté droit, sont représentées les ressources nécessaires pour remplir le contrat lors des phases d'approvisionnement, qui peuvent être des produits et/ou des accessoires [voir chapitre **Remplir les contrats**].



EXEMPLE: Prendre un nouveau contrat



*Narguiza joue avec le turquoise. Elle souhaite prendre un nouveau contrat. À son tour, elle effectue l'action de prendre un verre plat depuis le four en bas à gauche de l'usine Stephens. Ensuite, pour acquérir le contrat avec le coût le plus bas **B**, Narguiza réduit son influence de 1 sur son plateau individuel, comme indiqué en face du contrat choisi **C**. Pour terminer son tour, elle fait glisser les contrats restants et remplit l'espace vide avec une nouvelle carte de la pioche **D**.*



§ Financer un nouvel investissement

Lorsque vous choisissez d'**obtenir du verre plat**, représenté par un **cube blanc**, depuis le four en bas à droite de l'usine Stephens, en plus de prendre le verre plat dans votre réserve personnelle, vous **devez** également **financer un nouvel investissement**.

Pour **financer un nouvel investissement**, vous **devez** choisir l'une des 5 cartes d'investissement face visible et dépenser autant d'**Escudo** qu'indiqué à gauche de l'investissement que vous souhaitez acquérir.



Sur le côté droit de votre plateau individuel, vous disposez de 3 emplacements pour former **3 rangées de cartes d'investissement**. Après avoir dépensé les Escudo nécessaires pour financer l'investissement, placez-le dans l'une des rangées en respectant les **règles de placement**.

À la fin de votre tour, faites glisser les cartes restantes afin de combler les espaces vides, puis complétez avec une nouvelle carte de la pioche.

Règles de placement

Chaque rangée de cartes d'investissement ne doit comporter que des produits manufacturés du type indiqué sur votre plateau individuel pour cette rangée. Ainsi, vous pouvez avoir :

- 1 rangée pour les investissements produisant des ustensiles en bois (cube marron).
- 1 rangée pour les investissements produisant des tissus (cube violet).
- 1 rangée pour les investissements produisant de la poterie (cube anis).

Placez la nouvelle carte d'investissement dans l'espace le plus à gauche disponible de la rangée correspondante sur votre plateau individuel.

Une **carte d'investissement** qui ne présente **aucun produit manufacturé** peut être placée dans **la rangée de votre choix**. Il n'y a **pas de limite** au nombre d'investissements, tant qu'ils respectent les règles de placement.

Vous pouvez superposer les illustrations pour gagner de la place sur la table.

Anatomie d'une carte d'investissement

Les **cartes d'investissement** que vous acquérez représentent vos investissements personnels, à partir desquels vous avez l'intention de percevoir des revenus.

1 Sur le côté gauche, vous trouverez des points de victoire et/ou des produits manufacturés que vous gagnez lorsque vous activez l'investissement lors **des phases d'approvisionnement**.

2 Sur le côté droit, une illustration représente l'investissement, et vous pouvez trouver le symbole de la **Piste Forêt** ou de la **Piste Dune** que vous devez dépenser lorsque vous activez l'investissement, symbolisant votre exploitation des ressources naturelles de la forêt et des dunes de la côte atlantique [voir chapitre Activer les investissements personnels].



EXEMPLE: Financer un nouvel investissement



Elliot joue avec le jaune. Il souhaite financer un nouvel investissement. À son tour, il effectue l'action de prendre un verre plat depuis le four en bas à droite de l'usine Stephens **A**.

Ensuite, pour acquérir **B** l'investissement situé au milieu du présentoir, Elliot paie 3 pièces à la réserve générale, comme indiqué sur le plateau de jeu **C**.

Pour terminer son tour, il fait glisser les investissements restants et remplit l'espace vide avec une nouvelle carte de la pioche **D**.



§ Créer un nouvel atelier

Lorsque vous choisissez de **créer un nouvel atelier**, vous **devez** sélectionner l'une des 6 cartes d'atelier face visible et l'attacher à une usine de votre choix, tant qu'elle respecte les règles de placement.

Ensuite, vous **devez** prendre un ouvrier, représenté par un disque en bois, de votre plateau individuel

et l'assigner à l'espace supérieur de cette carte d'atelier. Si cet espace comporte une icône avec une petite croix rouge, cela représente le coût que vous **devez** payer pour placer votre ouvrier dans cet espace.

À la fin de votre tour, remplissez l'espace vide avec une nouvelle carte du paquet correspondant.

Règles de placement

Vous **devez** attacher un nouvel atelier à une usine en fonction de la position et de la couleur de l'illustration de l'ouvrier (rouge ou bleu).

- Toutes les **cartes d'atelier** ont une **décoration** et une **illustration de l'ouvrier** indiquant leur position : les cartes rouges avec l'ouvrier à gauche s'attachent uniquement aux usines du côté gauche du plateau, tandis que les cartes bleues avec l'ouvrier à droite se placent du côté droit.

- Il y a 2 ateliers de **départ bleus** et 2 ateliers de **départ rouges**. Attachez-les correctement, en fonction de la couleur de la carte lors de la mise en place.

Des deux côtés du plateau de jeu, il y a 3 emplacements permettant d'attacher de nouveaux ateliers : les **petites usines** en haut et en bas dans la partie supérieure du plateau et les **fours supérieurs** de l'usine Stephens.

Vous pouvez superposer les illustrations pour gagner de la place sur la table.

Lorsque vous créez un **nouvel atelier**, assurez-vous que l'usine où vous souhaitez l'attacher a **moins d'ateliers** que celle **directement en dessous**. Une usine ne peut donc jamais avoir le même nombre ou plus d'ateliers que l'usine située en dessous d'elle (sauf si vous avez débloqué la compétence adéquate de votre plateau personnel).

Ainsi, les petites usines inférieures doivent avoir **moins d'ateliers** que les usines Stephens, et les petites usines supérieures doivent avoir **moins d'ateliers** que les petites usines inférieures. En résumé, il s'agit d'un système pyramidal.

N'oubliez pas : l'intérêt de créer un nouvel atelier est que vous retirez un ouvrier de votre plateau individuel, débloquent ainsi une compétence **permanente**.

Anatomie d'une carte d'atelier

Les **cartes d'atelier**, où vous assignez des ouvriers, vous fourniront des avantages chaque fois que quelqu'un active une rangée d'ateliers où vous avez des ouvriers [voir chapitre **Activer les ateliers**].

- 1** Sur le côté **gauche/droit**, une illustration représentant de l'artisan est affichée.
- 2** Sur le côté **droit/gauche**, un ou deux emplacements peuvent accueillir votre ouvrier.
 - a. Lorsqu'un emplacement comporte une icône avec une **petite croix rouge**, cela représente le coût que vous **devez** payer pour y placer votre ouvrier.
- 3** En bas, se trouve le bénéfice que vous **pouvez** recevoir **lorsque l'atelier est activé**. Vous **ne recevez pas** ce bénéfice immédiatement après avoir assigné votre ouvrier.
 - a. Parfois, le bénéfice est représenté sous forme d'échange : payer X (avec une petite croix rouge) pour recevoir Y.



EXEMPLE:

Créer un nouvel atelier

Taméris joue avec le gris. Elle souhaite créer un nouvel atelier. À son tour, elle effectue l'action créer un nouvel atelier en prenant la troisième carte d'atelier rouge et l'attache au four en haut à gauche de l'usine Stephens. **A** Ensuite, pour assigner un ouvrier à cet atelier, Taméris paie 3 Escudo à la réserve générale **B**, comme indiqué sur l'espace supérieur de l'atelier choisi. Puis, elle prend un ouvrier de son plateau individuel **C** et l'assigne à l'atelier **D**, débloquent ainsi une compétence permanente sur son plateau. Pour terminer son tour, elle remplit l'espace vide avec une nouvelle carte de la pioche **E**.



Maître et Apprenti

Lorsque vous **créez un nouvel atelier**, vous **devez** y assigner un ouvrier de votre choix depuis votre plateau individuel dans l'emplacement supérieur de cette carte d'atelier.

L'ouvrier placé dans l'emplacement supérieur d'une carte d'atelier est toujours désigné comme le **maître**.

Quand une carte d'atelier vous permet d'assigner un second ouvrier, celui-ci est toujours désigné comme l'**apprenti**.



Lorsqu'un atelier est activé, **un apprenti a le même effet qu'un maître**. Un apprenti rapporte **1 point de victoire** en fin de partie **au maître** sur sa carte d'atelier, soit le joueur qui a créé l'atelier. Aucun point n'est attribué au joueur qui a renforcé l'atelier en y assignant l'apprenti.

Dans le cas rare où un joueur n'a plus d'ouvrier sur son plateau individuel, cette action n'est plus disponible, et le joueur peut uniquement prendre un produit en verre de l'usine Stephens ou des produits manufacturés des petites usines.

§ Renforcer un atelier existant

Lorsque vous choisissez de **renforcer un atelier** existant, sélectionnez un atelier déjà en jeu pour y assigner un second ouvrier dans l'emplacement

inférieur de cette carte d'atelier, tant qu'il respecte les règles de placement.

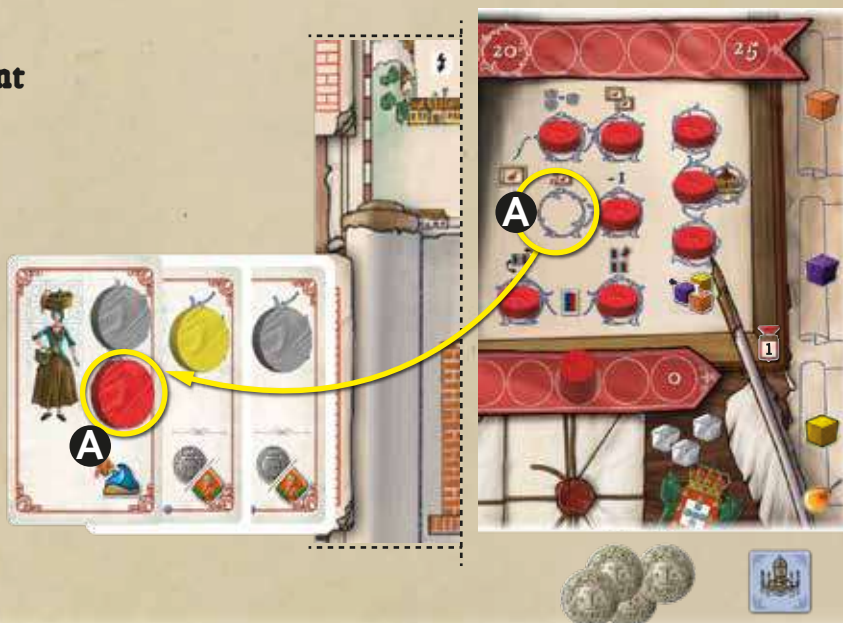
Règles de placement

- Vous ne **pouvez** assigner un second ouvrier qu'aux cartes d'atelier comportant deux emplacements, à condition que l'emplacement inférieur soit encore vacant.
- De plus, si l'ouvrier dans l'emplacement supérieur de la carte d'atelier est de votre couleur, vous **ne pouvez jamais** assigner un second ouvrier à cette carte d'atelier.

EXEMPLE:

Renforcer un atelier existant

*Philippe joue avec le rouge. souhaite renforcer un atelier existant. À son tour, il effectue l'action renforcer un atelier en prenant un ouvrier de son plateau individuel et en l'assignant à l'atelier choisi, débloquant ainsi une compétence permanente. **A** Philippe termine son tour sans aucun paiement car l'emplacement pour son apprenti n'indique aucun coût.*



§ Activer des ateliers ⚡

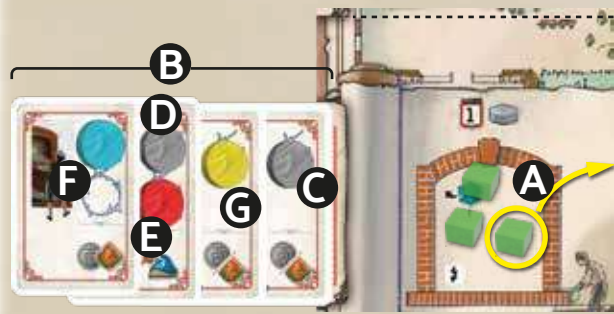
Lorsque vous **choisissez de prendre un produit** depuis les fours supérieurs de l'usine Stephens ou depuis les petites usines de la partie supérieure du plateau de jeu, **c'est-à-dire tout produit qui n'est pas du verre plat**, vous **devez** activer tous les ateliers attachés à l'usine où vous prenez le produit.

L'ordre dans lequel les ateliers sont activés n'a pas d'importance. Ainsi, chaque fois qu'un joueur active des ateliers, tous les joueurs **peuvent** collecter les bénéfices des ateliers où ils ont un maître ou un apprenti, tant que ceux-ci se trouvent dans la rangée activée.

Chaque atelier est activé **individuellement**, et chaque activation est **facultative**. Vous **pouvez** donc choisir de collecter les bénéfices de tous, de certains, ou d'aucun des ateliers affectés où vous avez un maître ou un apprenti.

Le maître et l'apprenti sur la même carte appartiennent à des joueurs différents et sont indépendants l'un de l'autre. Les joueurs **peuvent** donc choisir de collecter le même bénéfice ou un bénéfice différent, si la carte d'atelier le permet.

EXEMPLE: Activer des ateliers



*Tamérís souhaite obtenir des bouteilles depuis le four en haut à gauche de l'usine Stephens, elle prend donc 1 cube vert et le place dans sa réserve personnelle **A**. De plus, elle active tous les ateliers attachés à gauche de ce four **B**.*

*Tamérís (gris) choisit de gagner 1 d'influence **C** puis dépense 1 d'influence pour avancer de 1 case sur la Piste Dune **D**.*

*Philippe (rouge) dépense également 1 d'influence pour avancer de 1 case sur la Piste Dune **E**.*

*Narguiza (turquoise) gagne 1 Escudo et 1 d'influence **F**. Enfin, Elliot (jaune) choisit de gagner 1 Escudo **G**.*

Débloquer des compétences permanentes

Lorsque vous choisissez l'action **prendre un ouvrier** depuis votre plateau individuel, vous devez créer un nouvel atelier ou renforcer un atelier existant.

Chaque fois que vous prenez un ouvrier de votre plateau individuel, vous débloquez une compétence permanente.



1 Influence

Vous commencez la partie avec 2 influences et vous **pouvez** atteindre un maximum de **25 influences**.

Pour avancer sur votre **piste d'influence**, vous devez **utiliser** les ouvriers aux emplacements 5/10/15/20 en les plaçant dans des ateliers.

2 Points de victoire

Vos compétences en tant que maître verrier sont consignées dans le livre illustré sur votre plateau individuel. Sur **la page de gauche** sont représentées vos compétences liées aux points de victoire (PV).

La compétence inférieure doit être débloquée avant les 4 autres compétences qui y sont liées.

Les 4 compétences supérieures **peuvent** être débloquées dans l'ordre de votre choix.

2a Gagnez **1 VP** lors de chaque phase d'approvisionnement



2b Gagnez **1 PV** pour chaque **2 produits** non dépensés dans votre réserve personnelle à la fin de la partie.



3 Ateliers

Sur la **page de droite** du livre illustré sur votre plateau individuel, en bas, 2 compétences liées aux ateliers que vous pouvez débloquer dans l'ordre de votre choix.

3a Lorsque vous choisissez de **créer un nouvel atelier**, vous avez la possibilité de défausser des cartes avant de faire votre choix. Vous pouvez défausser les 2 cartes rouges ou bleues situées au centre.



2c Gagnez **1 PV** pour chaque **2 Escudo** non dépensés dans votre réserve personnelle à la fin de la partie.



2d Gagnez **1 PV** pour chaque **1 influence** restant sur votre piste à la fin de la partie.



2e Gagnez **5 PV** pour chaque ensemble de **3 accessoires différents**, qu'ils soient dépensés (sur vos contrats remplis) ou dans votre réserve personnelle à la fin de la partie.



Remplissez ensuite les espaces vides avec de nouvelles cartes provenant du paquet correspondant. Cependant, il est interdit de défausser la carte du dessus du paquet.

3b Après avoir débloqué cette compétence, vous pouvez attacher un nouvel atelier à une usine même si le nombre d'ateliers devient **égal** à celui de l'usine en dessous, mais **jamais supérieur**.



4 Contrats et Investissements

Sur la **page de droite** du livre illustré sur votre plateau individuel se trouvent 2 secteurs composés de 2 compétences chacun, tous liés aux contrats et aux investissements.

Secteur supérieur :



4a Lors de l'exécution d'un contrat, vous **pouvez** utiliser **2 produits** d'un **même type** (même couleur) en remplacement de n'importe quel autre produit



4b Lorsque vous choisissez d'obtenir un produit de verre plat depuis l'usine Stephens, vous **pouvez** acquérir **2 cartes** contrats (gauche) ou investissements (droite) au lieu d'une. Révélez de nouvelles carte à la fin de votre tour.



Secteur inférieur :

4c Avant d'acquérir une carte de contrat ou d'investissement, vous **pouvez** **défausser** la carte avec **le coût le plus bas**.



Faites glisser les cartes restantes vers la direction du coût le plus bas et remplissez l'espace vide avec une nouvelle carte du paquet correspondant.

4d Lors de l'acquisition d'un nouveau contrat ou investissement, vous bénéficiez d'une **réduction** de 1 influence ou 1 Escudo. Mais, vous ne pouvez pas réduire un coût à 0. Le minimum sera toujours d'au moins 1. Aussi, si vous acquérez 2 cartes de contrat ou d'investissement avec la compétence **4b**, la **réduction restera limitée** à 1 influence ou 1 Escudo.



5 Petites usines

Sur la page de droite du livre illustré sur votre plateau individuel, sur le côté droit, se trouve un secteur composé de 3 compétences liées à la quantité de produits que vous pouvez prendre des petites usines.

Au début de la partie, vous ne pouvez obtenir qu'un seul cube d'une petite usine lorsque vous effectuez cette action. Après avoir débloqué ces compétences :



- 5a Vous **pouvez** prendre 2 produits d'une usine.
- 5b Vous **pouvez** prendre 3 produits d'une usine.*
- 5c Vous **pouvez** prendre 4 produits d'une usine.*

*Dès que vous avez débloqué votre ouvrier en 5b, vous avez une nouvelle compétence permanente. 5d

5d



Lorsque vous prenez 3 ou 4 produits d'une **même petite usine**, vous pouvez activer l'effet d'un

four vide de l'usine Stephens au lieu d'activer la rangée d'ateliers attachée à la petite usine d'où vous prenez les produits.

De cette manière, vous **pouvez** :

- activer une rangée d'ateliers de l'usine Stephens
- prendre un nouveau contrat
- financer un nouvel investissement

en fonction du **four vide** que vous choisissez d'activer.



Phase d'Approvisionnement

Déclencher une phase d'approvisionnement



Chaque fois que vous obtenez un produit en verre depuis un four de l'usine Stephens, vous devez toujours vérifier si vous avez déclenché la condition pour une phase d'approvisionnement. Une phase d'approvisionnement est déclenchée lorsque **2 des 4 fours** de l'usine Stephens sont **vides** à la fin de votre tour. Si cette condition est remplie, tous les joueurs procèdent à la phase d'approvisionnement, puis reprennent leurs tours habituels, en commençant

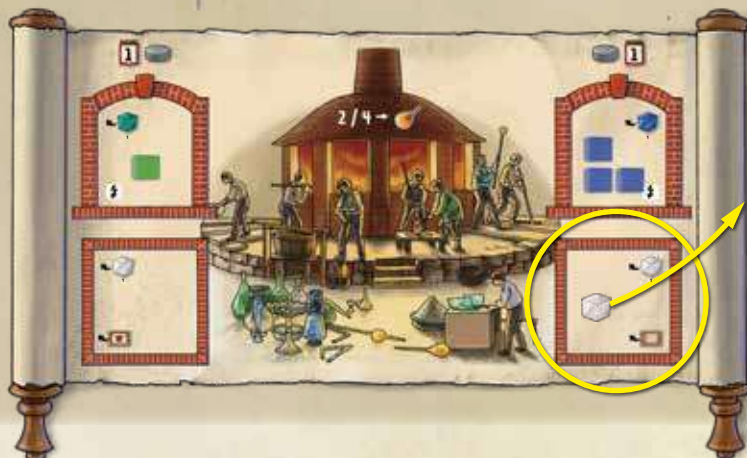
par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Utilisez le marqueur d'approvisionnement pour indiquer qui a déclenché cette phase. Une phase d'approvisionnement **doit suivre un ordre spécifique**, chaque étape l'une après l'autre. Dans certains cas, tous les joueurs peuvent agir simultanément, **mais en cas de conflit**, la résolution doit suivre l'ordre du tour, en commençant par le joueur avec le le marqueur d'approvisionnement.

EXEMPLE: Déclencher une phase d'Approvisionnement

Lors de son tour, Elliot a financé un nouvel

investissement et déclenché une phase d'approvisionnement vidant le deuxième four de l'usine Stephens et en prenant le dernier produit en verre du four en bas à droite. Il récupère le marqueur d'approvisionnement pour indiquer qu'il est à l'origine de la phase.

Après la résolution de la phase d'approvisionnement, remplacez le marqueur au centre. Le jeu reprend alors son cours normalement.



Avancer l'armée française

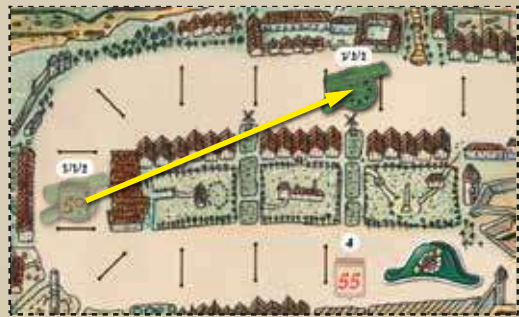
La première étape d'une phase d'approvisionnement est l'**avancée de l'armée française** vers la ville, représentée par le marqueur de l'armée française sur la **Piste de Score**, qui avance de 5 cases.



Le **marqueur de l'armée française** avance sur la piste de score, allant de l'espace marqué 55 à côté du bicorné jusqu'à l'espace O. La fin de la partie est déclenchée lorsque le marqueur de l'armée française atteint ou dépasse la position du marqueur de score de n'importe quel joueur sur la **Piste de Score**.



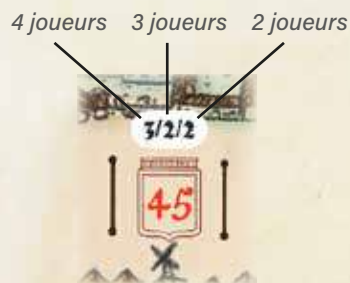
EXEMPLE: Avancer l'armée française



Pour continuer avec l'exemple précédent, suivons les étapes de la phase d'approvisionnement. Tout d'abord, le marqueur de l'armée française avance de 5 cases sur la Piste de Score (de 50 à 45).

Production des fours

Après l'avancée du marqueur de l'armée française, réalisez la production **uniquement des 2 fours vides** de l'usine Stephens avec la quantité de produit indiquée sur l'espace de la **Piste de Score** où le marqueur de l'armée française s'est arrêté. Lorsque l'espace de la piste indique plusieurs valeurs, celles-ci correspondent aux parties à 4/3/2 joueurs.



EXEMPLE: Production des fours



Après l'avancée de l'armée française, les 2 fours vides de l'usine Stephens sont produits 3 cubes chacun provenant de la réserve générale, comme indiqué sur l'espace où le marqueur de l'armée française s'est arrêté. (à 4 joueurs)

Gagnez 1 PV grâce à une compétence

Comme mentionné précédemment, chaque fois que vous prenez un disque de votre plateau individuel, vous débloquez une compétence permanente. Il existe une compétence particulière sur votre plateau qui vous rapporte **1 PV** à chaque phase d'approvisionnement, lorsqu'elle est débloquée.



Vider les petites usines

Lors d'une phase d'approvisionnement, **tous les produits encore présents** dans les petites usines sont **retirés** du plateau de jeu et retournés dans la réserve générale.

EXEMPLE: Gagnez 1 PV grâce à une compétence



Chaque joueur ayant débloqué la compétence qui offre 1 PV à chaque phase d'approvisionnement avance de 1 case sur la Piste de Score.

Activer les investissements

Une fois un investissement financé, celui-ci ne vous procure aucun bénéfice immédiat, mais il **peut** vous fournir des bénéfices (PV et/ou produits manufacturés) lorsqu'il est activé lors des phases d'approvisionnement. Cependant, certains de vos investissements ne peuvent vous fournir des bénéfices qu'en exploitant vos ressources naturelles de la **Piste Forêt** ou de la **Piste Dune**.

Comme mentionné précédemment, lorsque vous financez des investissements, vous **devez** les placer dans les rangées d'investissements en fonction du **type de produit manufacturé** indiqué, en regroupant **tous** les investissements du même type dans la même rangée.

Par conséquent, chaque **colonne** d'investissements peut comporter un **maximum de 3 cartes**, chacune avec des produits manufacturés différents.

Une carte d'investissement ne présentant **aucun** produit manufacturé **peut** être placée dans n'importe quelle colonne.

Lors de la phase d'approvisionnement, chaque **colonne** d'investissements est activée **individuellement**.

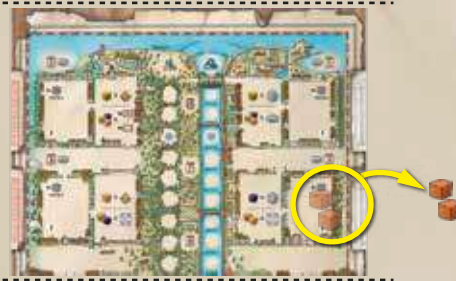
Il est **facultatif** d'activer toutes, certaines ou aucune de vos colonnes d'investissements, mais si vous choisissez d'en activer une, vous **devez activer la colonne entière**.

De plus, l'activation d'une colonne ne nécessite pas forcément qu'elle contienne 3 cartes ; elle peut en contenir seulement 1 ou 2 et être activée.

Remarque : Les produits manufacturés de vos investissements ne vont jamais dans votre réserve personnelle et **ne peuvent donc pas** être utilisés pour remplir vos contrats.

EXEMPLE:

Vider les petites usines



Les 2 ustensiles en bois restants dans la petite usine sont retournés dans la réserve générale.

L'activation se fait une colonne à la fois et :

- Vous devez **immédiatement** descendre vos marqueurs sur la **Piste Forêt** et la **Piste Dune**, le cas échéant. Si vous êtes dans l'incapacité de descendre votre marqueur, vous **ne pouvez pas activer** cette colonne pour obtenir les bénéfices affichés.
- Vous gagnez **tous** les PV indiqués et les ajoutez à la **Piste de Score**.
- Vous gagnez **tous les produits manufacturés** indiqués, et les placez sur les cartes d'investissement pour les dépenser dans les petites usines. Vous ne pouvez **jamais** les ajouter à votre réserve personnelle.

Cela signifie qu'à chaque fois que vous choisissez d'activer une colonne de cartes d'investissement :

- **Soit** vous **gagnez et dépensez** tout ce qui est indiqué sur toutes les cartes de la colonne
- **Soit** vous ne gagnez ni ne dépensez **rien** de ce qui est indiqué sur toutes les cartes de la colonne

EXEMPLE: Activer les investissements personnels



*Elliot a une colonne contenant 3 investissements et décide de l'activer. **A** Tout d'abord, il recule de 1 case sur la Piste Forêt **B** et de 1 case sur la Piste Dune **C**. Ensuite, il avance de 3 cases sur la Piste de Score **D**. Enfin, il gagne 1 ustensile en bois **E** et 2 poteries **F** qu'il réserve sur les investissements correspondants. Tous les autres joueurs choisissent également quelles colonnes d'investissements ils souhaitent activer.*

Livraison des petites usines

Après avoir activé vos **investissements personnels**, vous **devez utiliser tous les produits manufacturés** que vous venez de produire pour **livrer les petites usines** situées dans la partie supérieure du plateau de jeu.

Lors de cette livraison, vous **pouvez répartir** librement la quantité et les combinaisons de produits manufacturés entre les différentes usines, tant que vous respectez les attentes de chacune.
En récompense, vous obtenez le bénéfice indiqué.

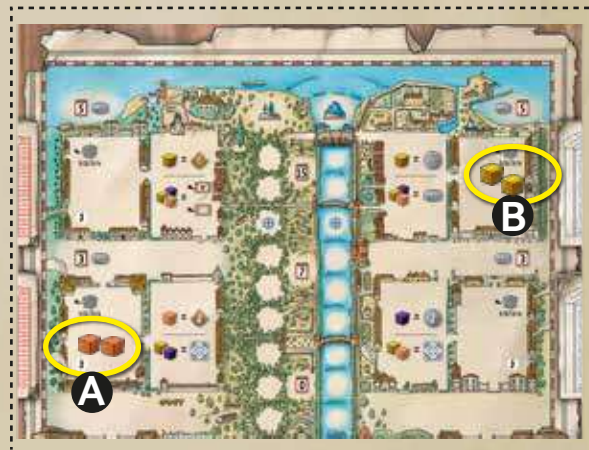
Si vous le souhaitez, vous pouvez livrer la même usine plusieurs fois lors de la même phase d'approvisionnement en respectant les mêmes attentes.

Remplir les contrats

Les contrats pris au cours de la partie ne peuvent être **remplis que lors des phases d'approvisionnement**. Vous **pouvez** choisir d'en remplir tous, certains ou aucun pendant ces phases. Cependant, vous devez fournir tous les produits requis pour remplir un contrat, car il ne peut pas être complété partiellement.

Pour remplir un contrat personnel, vous devez dépenser tous les produits indiqués sur le contrat en les transférant de **votre réserve personnelle** à la réserve générale. Une fois un contrat rempli, il ne vous offre aucun bénéfice immédiat, mais il vous rapportera des PV en fin de partie.

EXEMPLE: Livraison



*Taméris produit 2 ustensiles en bois et 2 poteries. Elle livre 2 ustensiles en bois à l'usine en bas à gauche **A** et 2 poteries à l'usine en haut à droite, **B** obtenant ainsi un total de 4 points d'influence et 2 Escudo. Les autres joueurs choisissent également quelles usines livrer.*

Lorsqu'un contrat exige un accessoire mais ne précise pas lequel, vous choisissez l'accessoire à fournir et le placez **sur le contrat** rempli uniquement à des fins de **décompte** des accessoires.

Sur la gauche de votre plateau individuel, vous trouverez **3 emplacements disponibles** pour former **3 lignes de cartes de contrat**. Après avoir rempli un contrat, placez-le dans l'une des lignes en respectant les règles de placement.

Règles de placement

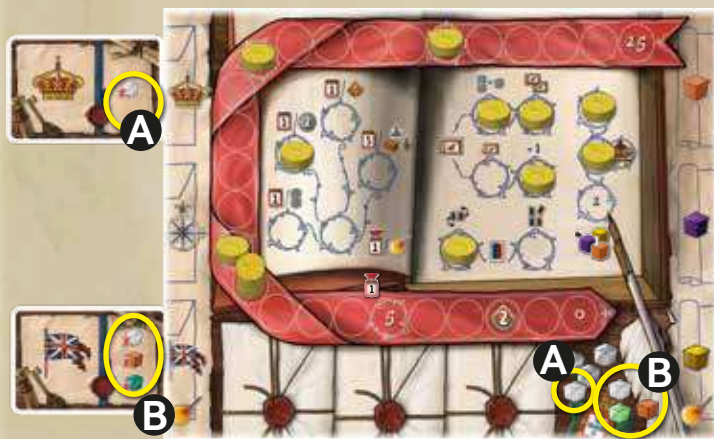
Chaque ligne de cartes de contrat ne doit comporter que des illustrations du type indiqué sur votre plateau individuel pour cette ligne. Ainsi, vous pouvez avoir :

- 1 ligne contenant uniquement des contrats adressés à la Couronne portugaise.
- 1 ligne contenant uniquement des contrats adressés aux Colonies.
- 1 ligne contenant uniquement des contrats adressés au Royaume-Uni.

Lorsque vous placez une nouvelle carte de contrat sur le côté gauche de votre plateau individuel, vous **devez** la placer à la suite des contrats présents dans la ligne correspondante.

Il n'y a pas de limite au nombre de contrats que vous pouvez remplir, tant qu'ils respectent les règles de placement.

EXEMPLE: Remplir les contrats personnels



Elliot a 2 contrats à remplir et dispose de toutes les ressources nécessaires. Tout d'abord, il défausse 1 verre plat à la réserve générale pour remplir le contrat adressé à la Couronne portugaise **A** et place ce contrat sur le côté gauche de son plateau individuel. Ensuite, il défausse 1 verre plat et 1 bouteille et 1 ustensile en bois à la réserve générale pour remplir le contrat adressé au Royaume-Uni, qu'il place également dans la ligne associée. **B**

Fin de la partie

Alors que vous et les autres maîtres verriers cherchez à prospérer, l'armée française avance vers la ville.

Stephens se joue sur un nombre indéfini de tours successifs jusqu'à l'arrivée des forces napoléoniennes dans la ville.

La fin de la partie est **déclenchée** lorsque le marqueur de l'armée française **atteint ou dépasse** la position du marqueur de score d'un joueur sur la **Piste de Score**.

Terminez le tour en cours jusqu'au premier joueur, afin que tous les joueurs aient joué un nombre de

tours équivalent. Ensuite, **tous les joueurs** réalisent un **dernier tour**.

Il est possible que des phases d'approvisionnement intermédiaires se produisent pendant les derniers tours. Cependant, pour éviter des situations inhabituelles comme deux phases d'approvisionnement consécutives, lors de ce dernier tour, les phases d'approvisionnement intermédiaires **doivent être ignorées**.

Cette phase d'approvisionnement unique marque la **fin de la partie**, après quoi le décompte final est effectué.

Décompte final

Utilisez le bloc d'aide de score pour calculer le score de chaque joueur. Additionnez les points de victoire (PV) comme suit :

1 PV marqués sur la **Piste de Score** au cours de la partie.



2 PV déterminés par la position de votre disque sur la **Piste Forêt** :

3 PV déterminés par la position de votre disque sur la **Piste Dune** :

0/7/15 PV selon le secteur où se trouve vos ouvriers à la fin.



4 PV pour vos **maîtres** assignés aux cartes d'atelier, selon l'usine à laquelle elles sont attachées :



4a Usine Stephens : 1 PV par maître.

4b Petites usines inférieures : 3 PV par maître.

4c Petites usines supérieures : 5 PV par maître.

5 PV pour **les apprentis** assignés aux cartes d'atelier avec **votre maître** :

5a Un apprenti rapporte 1 PV **au maître**, le joueur ayant créé l'atelier.

6 PV calculés pour les contrats remplis :



a. **Pour chaque colonne**, multipliez le nombre total de cartes dans cette colonne par le nombre total de produits représentés sur les contrats remplis de cette colonne.

7 PV déterminés par les compétences débloquées sur votre plateau individuel, si applicable :

7a 1 PV pour chaque 2 produits non dépensés dans votre réserve personnelle.

7b 1 PV pour chaque 2 Escudo non dépensés dans votre réserve personnelle.

7c 1 PV pour chaque influence sur la **Piste Influence** de votre plateau individuel.



7d 5 PV pour chaque ensemble de 3 accessoires différents, qu'ils soient dépensés (sur vos contrats remplis) ou encore dans votre réserve personnelle à la fin de la partie.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui avec le plus d'influence. Si l'égalité persiste, celui avec le plus d'Escudo et enfin si l'égalité subsiste toujours, les joueurs se partagent la victoire !



EXEMPLE: Décompte final



Elliot calcule son score final :

1 12 PV de la Piste de Score.

2 7 PV de la Piste Fôret.

3 0 PV de la Piste Dune.

4 24 PV Grâce à ses maîtres :

4a 2 PV = 1 PV x 2 maîtres à l'usine Stephens.

4b 12 PV = 3 PV x 4 maîtres dans les petites usines inférieures.

4c 10 PV = 5 PV x 2 maîtres dans les petites usines supérieures.

5 4 VPs grâce aux apprentis avec ses maîtres.

6 15 PV = 1 colonne = 3 cartes x 5 produits de ses contrats remplis.

7 21 PV provenant de ses compétences débloquées.

7a 2 PV = 5 produits / 2.

7b 0 PV = la compétence n'a pas été débloquée

7c 9 PV = 9 influences.

7d 10 PV = 2 ensembles de 3 accessoires différents x 5. (une caisse sert aussi sur un contrat)

Elliot termine donc la partie avec un total de 83 PV.



Mode Solo - développé par Pedro André Correia

Dans le mode solo, le joueur tentera d'obtenir le meilleur score possible.

Matériel



10x Cartes Automa



1x Carte réserve d'ouvriers



6x Cartes Scénario



5x Cartes Adversaire



2x Cartes d'Aide au Joueur

Mise en Place Générale

Mettez en place le jeu comme d'habitude, mais avec une modification :

- Dans chaque four de l'usine Stephens, placez **3 produits en verre** au lieu de 4.

Mise en place de l'Automa

Suivez ces étapes pour mettre en place l'Automa :

- 1 Mélangez les **10 cartes Automa** et créez une pioche face cachée pour l'Automa sur le côté de la table. Laissez de la place pour révéler et placer une carte sur le côté pendant les tours de l'Automa.
- 2 Placez la **carte de réserve d'ouvriers** dans la zone de jeu de l'Automa..
- 3 Choisissez l'une des couleurs de joueur inutilisées pour représenter l'Automa :
 - 3a. Prenez **10 ouvriers** de la couleur choisie et placez-les sur la carte de réserve, un ouvrier par espace.
 - 3b. Placez les ouvriers restants de la couleur de l'Automa dans la réserve générale. Ceux-ci ne seront utilisés que dans de rares cas.
- 4 Prenez **7 ustensiles en bois, 7 poteries et 7 tissus** de la réserve générale. Placez-les dans une réserve près de la zone de jeu de l'Automa pour les utiliser pendant la phase d'approvisionnement. Vous pouvez utiliser un sac ou tout autre contenant approprié pour garder la réserve cachée et mélanger les cubes de manière homogène.
- 5 Attribuez aléatoirement **une carte d'atelier de départ** à l'Automa et placez-la du côté opposé à la carte initiale du joueur, en l'attachant à l'usine Stephens. Prenez le premier ouvrier de la carte de réserve d'ouvriers de l'Automa et assignez-le à cette carte d'atelier.

Tour du joueur

Avant votre premier tour, choisissez le mode de jeu que vous préférez, en gardant à l'esprit que ce choix influencera la durée de la partie. Cette décision déterminera le moment où initier la **phase d'approvisionnement finale**, en fonction de la position du marqueur de l'armée française sur la **Piste de Score** :

Mode Relâxé : Lorsque le marqueur de l'armée française atteint la **case 20**.



Mode Normal : Lorsque le marqueur de l'armée française atteint la **case 25**.



Mode Tendu : Lorsque le marqueur de l'armée française atteint la **case 30**.



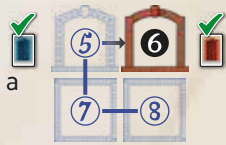
Vous êtes toujours le premier joueur et alternez vos tours avec ceux de l'Automa, en jouant votre tour normalement. Cependant, une règle supplémentaire s'applique :

Le nombre **total de vos ouvriers** (maîtres et apprentis) **ne peut pas** dépasser celui de l'Automa de **plus de 3**. Autrement dit, vous **ne devez jamais** avoir plus de 3 ouvriers supplémentaires assignés aux ateliers par rapport à l'Automa.

Tour de l'Automa

À chaque tour de l'Automa, commencez par révéler la prochaine carte de son paquet, puis suivez les instructions indiquées sur la carte.
En règle générale, l'Automa n'active jamais ses propres ouvriers.

Pour des informations détaillées sur chaque carte Automa, référez-vous au tableau suivant :



Retirez 1 produit du four indiqué dans l'usine de Stephens. S'il n'y a plus de produit à cet endroit, suivez la direction de la flèche jusqu'à ce que vous puissiez

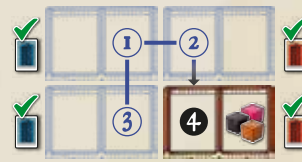
retirer un produit d'un four. Lorsque l'Automa retire un produit des fours supérieurs, activez vos propres ateliers attachés à la même rangée.



Prenez l'atelier indiqué et attachez-le à la rangée d'ateliers la plus haute où l'Automa peut respecter les règles de placement. Ensuite, prenez le prochain ouvrier de la carte de réserve d'ouvriers de l'Automa et assignez-le à l'espace supérieur de cette carte d'atelier.



Après avoir retiré un produit de verre blanc d'un four inférieurs de l'usine de Stephens, défaussez les contrats ou investissements indiqués.



Défaussez un certain nombre de produits de la petite usine indiquée, en fonction du plus grand nombre visible sur la carte de réserve d'ouvriers de

l'Automa. S'il n'y a plus de produits à cet endroit, suivez la direction de la flèche jusqu'à ce que vous puissiez retirer au moins un produit. Si toutes les petites usines sont vides, suivez la direction de la flèche pour retirer un seul produit des fours de l'usine de Stephens. Vous choisissez toujours quels produits retirer.

Si l'Automa épuise son paquet face cachée, prenez toutes ses cartes de la pile révélée, mélangez-les et créez un nouveau paquet face cachée. Ensuite, continuez comme d'habitude.

Phase de livraison

Pendant la phase d'approvisionnement, suivez les étapes habituelles avec une modification :

Lors de la dernière étape, livraison des petites usines, l'Automa effectue ses propres livraisons de produits aux petites usines avant celles issues de vos produits obtenus en activant vos investissements personnels. L'étape d'approvisionnement de l'Automa est décrite ci-dessous.

Livraison de l'Automa

Référez-vous à la section inférieure de la dernière carte jouée par l'Automa, désormais visible dans sa pile de défausse, et suivez ses instructions :



1 Prenez au hasard, un produit à la fois, le nombre de produit indiqué sur la carte. Placez chaque produit dans une petite usine différente en commençant par l'usine indiquée et en suivant la direction de la flèche.

• Dans le cas improbable où l'Automa épuise tous les produits de sa réserve, il n'ajoute plus de produits pour le reste de la partie.

2 Si la carte affiche un symbole de placement d'ouvrier, prenez le prochain ouvrier de la carte de réserve des ouvriers de l'Automa. Assignez cet ouvrier à n'importe quel espace apprenti disponible sur une carte d'atelier d'un joueur.

Fin de la partie

Vous et l'Automa jouez à tour de rôle pendant un nombre indéfini de tours, jusqu'à ce que le marqueur de l'armée française atteigne une certaine case sur la **Piste de Score**. Cela dépend du mode de jeu choisi au début de la partie, ce qui déclenche la phase d'approvisionnement finale.

Si l'Automa déclenche la phase d'approvisionnement finale, seul le joueur aura un dernier tour après avoir résolu cette phase. Si le joueur déclenche la phase d'approvisionnement finale, l'Automa et le joueur auront chacun un dernier tour après avoir résolu cette phase.

Décompte final

Pour calculer votre score final, additionnez vos PV et référez-vous au tableau suivant pour connaître votre rang.

RANG	Relaxé	Normal	Serré
Apprenti	Moins de 140	Moins de 120	Moins de 100
Artisan	141-179	121-159	101-139
Maître	Plus de 180	Plus de 160	Plus de 140

Variante des Adversaires

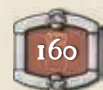
Pour un défi supplémentaire, vous pouvez choisir l'une des différentes cartes adversaire contre laquelle jouer ou en sélectionner une au hasard. Avant de commencer, n'oubliez pas de choisir un niveau de difficulté :



Facile (100 PV)



Normal (130 PV)



Difficile (160 PV)

Ces adversaires peuvent introduire des règles de mise en place spécifiques ou imposer des limitations pendant la partie. Pour des informations détaillées sur chaque carte Adversaire, référez-vous au tableau suivant :

	Commencez avec les jetons Forêt et Dune 2 cases en dessous de leur position de départ.		L'emplacement 5 des contrats et investissements n'est pas disponible.
	Impossible d'acquies un 2eme accessoire identique avant d'avoir un ensemble complet.		Le pouvoir correspondant à l'icône n'est pas disponible. Ce disque ne peut pas être retiré du plateau du joueur.
	Les 4 ouvriers de la piste d'influence Stephens sur le plateau du joueur sont empilés sur la position numéro 10 de cette piste.		La phase d'approvisionnement finale est déclenchée lorsque l'armée française atteint la case 25.

Annexe - Piste

Piste de Score

La **Piste de Score** est représentée au centre de la partie inférieure du plateau de jeu et a deux fonctions :

- **L'armée française** suit un chemin sur la piste, de la case 55 à la case 0, symbolisant l'avancée de l'armée française vers la ville.



- **Piste de score** : Suivant un chemin sur la piste de la case 0 à la case 55, elle indique les points de victoire actuels de tous les joueurs tout au long de la partie. La fin de la partie est déclenchée lorsque le marqueur de **l'armée française** atteint ou dépasse la position du marqueur de score d'un joueur sur la piste, ou inversement, d'où l'utilisation d'une piste multifonction.



Piste d'Influence

La **Piste d'Influence** est représentée sur votre plateau individuel et indique votre influence au cours de la partie, symbolisant votre influence en tant que maître verrier aux côtés de



William Stephens. Les points d'Influence peuvent être dépensés pour s'engager dans de nouveaux contrats et également utilisés dans des échanges lorsque vous activez des ateliers pour collecter des bénéfices.

Piste Forêt

La **Piste Forêt** est située au centre de la partie supérieure du plateau de jeu et représente votre exploitation des ressources naturelles de la forêt. Par exemple, le bois était utilisé pour chauffer les fours.

Cette piste est divisée en 3 secteurs différents, et vous **pouvez** dépenser des ressources issues de cette piste lorsque vous activez vos investissements pendant la phase d'approvisionnement. En fin de partie, le secteur où se trouve votre ouvrier peut vous rapporter **0/7/15 points de victoire**.



Piste Dune

La **Piste Dune** représente votre exploitation des ressources naturelles issues des dunes. Par exemple, le sable était utilisé pour produire du verre.

Cette piste est divisée en 3 secteurs différents, et vous pouvez dépenser des ressources issues de cette piste lorsque vous activez vos investissements pendant la phase d'approvisionnement. En fin de partie, le secteur où se trouve votre ouvrier peut vous rapporter **0/7/15 points de victoire**.

Iconographie

	Icône de phase d'approvisionnement		Marqueurs de départ sur la Piste Dune et la Piste Forêt. Cette icône apparaît également sur les 4 cartes d'atelier de départ
	Points attribués en fin de partie		Points attribués immédiatement en cours de partie
	Influence sur la piste d'influence de votre plateau individuel.		Escudo
	Piste Dune		Produit de votre choix
	Piste Forêt		Tuile Accessoire de votre choix
	La petite croix rouge implique toujours un paiement de l'élément sur lequel elle se trouve		Dépenser 1 produit de votre choix pour obtenir 3 d'influence

Lorsqu'une icône (influence, pièce, cube, accessoire, dune ou forêt) comporte un nombre, cela indique le nombre d'unités à gagner ou à payer (lorsqu'il y a une petite croix rouge).

Compétences du plateau individuel (voir page 14).

Points de victoire des compétences débloquées sur le plateau individuel (voir en haut de la page 20).

Bonus des petites usines :

 = 	Pour chaque poterie livrée à cette usine, gagnez 1 d'influence.	 = 	Pour chaque poterie livrée à cette usine, gagnez 1 Escudo.
 = 	Pour chaque ensemble de poterie, ustensile en bois, tissu livré à cette usine, achetez 1 contrat ou 1 investissement en payant son coût.	 = 	Pour chaque ensemble de poterie, ustensile en bois, tissu livré à cette usine, placez un ouvrier sur un emplacement d'apprenti ou de maître.
 = 	Pour chaque ustensile en bois livré à cette usine, gagnez 2 d'influence.	 = 	Pour chaque tissu livré à cette usine, gagnez 2 Escudo.
 = 	Pour chaque ensemble de poterie et tissu livré à cette usine, gagnez 1 accessoire de votre choix.	 = 	Pour chaque ensemble de poterie et tissu livré à cette usine, gagnez 1 accessoire de votre choix.

Crédits

Conception du Jeu : Rôla & Costa
Cover Art: Lukas Siegmon
Illustration: Citie Lo
Conception Graphique : Citie Lo
Mise en page : Flo
Développeur: David M. Santos-Mendes,
Pedro Dominguez

Règles : Meeple of Liberty
Traduction des règles : Flo
Révision: Rôla & Costa
Remerciements : Placeholder
Relecture : Thibault Bizollon



2024 Pile Up Games ©
All Rights Reserved

2025 Fantasy Games ©
Tous droits réservés



Elliott, que ton esprit reste toujours curieux, que tes efforts te mènent toujours plus loin. Je t'aime, mon fils. Papa