## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 6 semaines de 5 jours. Durant chaque semaine, chaque joueur joue un tour. Ensemble, vous devez réaliser un maximum de projets.



Au début de la semaine, retirez les jetons "actifs" des machines, chaque joueur lance ses dés et gagne les ressources indiquées. Au début des 3ème et 5ème semaines, les projets actifs sont défaussés et remplacés par la difficulté supérieure.

On passe ensuite au tour du premier joueur.

- Le joueur actif pioche une carte évènement qu'il révèle et suit ses instructions, puis retire un jeton "occupé" de chaque machine s'il y en a.
- Le joueur actif peut décider ou non de jouer une carte évènement de type action, qui sera défaussée après utilisation, ou d'activer une compétence de machine. Placez un jeton "actif" sur cette machine pour indiquer que cette compétence sera indisponible pour le reste de la semaine.
- Le joueur actif lance ses deux dés pour obtenir ses ressources, qu'il comptabilise dans son compteur, s'il tombe sur une face "relancer x2", il ne relance que le dé avec cette face.
- Enfin, le joueur actif peut soit : (1 seule fois par tour)
  - Acheter une machine, qui sera placée dans le parc machines sur le plateau, à leur emplacement dédié.

Une nouvelle carte machine est révélée sur la pioche.



- Réaliser un projet :

Si vous utilisez une machine pour réaliser un projet, placez autant de jetons "occupés" sur la machine que de jours nécessaire au projet.

Placez un nouveau projet de même difficulté dans l'emplacement libéré.

- Acheter une face de dé, qui viendra remplacer une face de dé actuelle du joueur. Les faces de dés peuvent être achetées avec n'importe quelle ressource.

Après avoir terminé toutes ses actions, la journée et le tour du joueur actif sont terminés. Si nous sommes le vendredi, la semaine est également terminée. Une nouvelle semaine commence, c'est au tour du joueur suivant. A la fin de la 6ème semaine, la partie se termine.