

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.

AIDE DE JEU

- 1 Au début de votre tour, tirez une carte événement et appliquez son effet.
- 2 Si lors de votre tour, il y a des jetons "occupés" sur les cartes machines, enlevez-en 1 sur chacune d'entre elles.
- 3 Lancez vos 2 dés et ajoutez le nombre de ressources correspondant sur votre compteur de ressources.
- 4 Réalisez une action de votre choix :
 - Achetez une machine
 - Achetez une face de dé
 - Réalisez un projet.