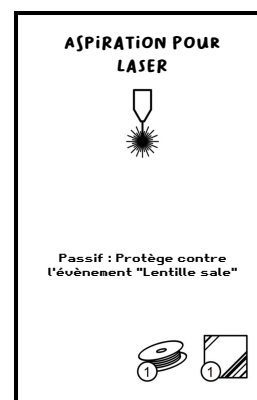


TYPES DE CARTES

Afin de réaliser les différents projets, vous devrez acheter et utiliser des machines grâce à des ressources.

Certaines machines possèdent un pouvoir, activable ou passif, qui pourra vous aider lors de la partie. Les machines ne peuvent pas être utilisées si elles ont des jetons "occupé".

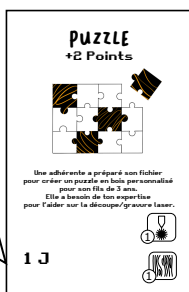


Effet de la machine, passif ou actif.

Matériaux nécessaires pour acheter cette machine.

Réaliser ensemble des projets pour obtenir un maximum de points est l'objectif principal du jeu. Pour y parvenir, il faut utiliser des machines pendant un certain temps et des ressources.

Temps d'occupation des machines nécessaires à la réalisation de ce projet



Machines requises pour réaliser ce projet

Matériaux requis pour réaliser ce projet

Si vous le souhaitez, vous pouvez piocher une carte Personnage au hasard au début de la partie, celle-ci vous donne un pouvoir et une faiblesse pour toute la partie.

Pouvoir du personnage



Faiblesse du personnage



Effets de l'évènement

Évènements : Cartes piochées au début de chaque jour.

Les cartes évènements se divisent en deux catégories. Les évènements "Immédiats", dont l'effet est appliqué et dure jusqu'à la fin du tour.

Les évènements "Actions", le joueur actif récupère cette carte lorsqu'il la pioche et pourra la jouer lors de l'étape : "activation d'une compétence".

