|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [Type the document title] | [Pick the date]  [Year] | |
| [Type the abstract of the document here. The abstract is typically a short summary of the contents of the document. Type the abstract of the document here. The abstract is typically a short summary of the contents of the document.] | | [Type the document subtitle] |

# Composition du jeu

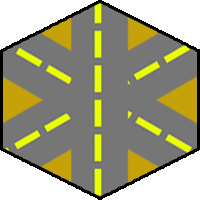
## Plateaux :

Il existe quatre plateaux différents correspondant chacun à une époque différente (1855, 1955, 1985, 2015).

Chacun des plateaux contient 2 ressources exclusives et une ressource en commun avec les autres plateaux (le métal).

## Hexagones :

10 types différents :



Périphérique (commune)

Bois  
 (1885)

Métal  
 (commune)

Aimant   
(2015)

Ventilateur  
 (2015)

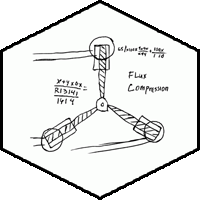
Antenne   
(1955)

Roue  
(1885)

Morceau de Schéma (1985)

Plutonium  
(1985)

Haut Parleur (1955)



## Constructions

### Routes :

**Description :** Chemin liant deux points du plateau.

**Coût :** 1 x Métal + 1 x Ressource spécifique

### Autoroutes :

**Description :** Route spécifique à construire au bord des hexagones en périphérie du plateau pour atteindre le bord du plateau et changer d’époque. (Sous réserve d’avoir construit l’invention du plateau ou de l’époque hein heiiiiin)

**Coût :** 2 x Métal + 1 x Ressource spécifique

### Villages :

**Description :** Point permettant de collecter les ressources présentes sur les cases adjacentes.

**Coût :**  2 x Métal + 2 x Ressources spécifiques

### Villes :

**Description :** Amélioration du village, permet de récolter encore plus de ressources. Un village doit déjà être construit sur le point.

**Coût :**  4 x Métal + 3 x Ressources spécifiques

## Inventions

Chaque époque possède sa propre invention, il est nécessaire de la construire pour passer à l’époque suivante. Les différentes inventions sont :

* Le train (1885) : 4 x Roue + 5 x Bois
* La radio (1955) : 2 x Antenne + 4 x Haut-Parleur + 3 x Métal
* Le convecteur temporel (1985) : 3 x Morceau de Schéma + 6 x Plutonium
* L’Hoverboard (2015) : 4 x Ventilateur + 2 x Aimant + 3 x Métal

Une fois que ces quatre inventions sont créées le joueur peut construire l’invention ultime, le Trainkivol, qui permet de gagner la partie.

## Voleur

Le voleur a une identité différente selon les époques : Bufford « Molosse » (1885) Biff (1955 et 1985), Griff (2015).

Lorsque le voleur est positionné sur un hexagone, celui-ci ne produit pas de ressources.

### Déplacement :

Il est possible de déplacer le voleur de deux manières différentes :

* En achetant une carte
* En obtenant 7 en lançant les dés

## Cartes

Les cartes peuvent être achetées en dépensant des ressources. Elles peuvent être utilisées pendant n’importe quel tour à partir du tour suivant l’achat de celles-ci. Il existe deux types de cartes :

**Coût :** 2 x ressources d’époques différentes

### Déplacement du voleur :

**Description :** Elle permet de déplacer le voleur sur n’importe quel hexagone ressource.

### Développement :

**Description :** Elle permet de construire deux routes sans dépenser de ressources.