



# Gear & Piston

Un jeu de  
Jukka Höysniemi

## INTRODUCTION

En cette année 1888, le sujet de conversation omniprésent est les transports sans chevaux. Tout le monde parle de Jenatzy et de Cugnot, de Benz et Diesel, d'Atkinson et Butler, des visionnaires reconnus pour leur passion pour la création et le progrès mais aussi pour leurs succès. Cependant, ce jeu ne concerne pas ces géants de l'industrie. Non, dans ce jeu vous incarnez un de ces héros oubliés de l'histoire, un ingénieur aux faibles moyens mais à l'ambition démesurée, essayant de construire un prototype pour des investisseurs exigeants recherchant le profit dans les transports du futur. Arriverez-vous à vous faire un nom en tant que pionnier de l'automobile, à changer l'histoire des transports motorisés et à gagner la course de Gear & Pistons ? Avec beaucoup de talent et un peu de chance, peut être.

Au moins essayez de ne pas tout faire exploser pendant cette tentative.

Chaque joueur construit un prototype d'automobile en effectuant des actions à différents emplacements. Vous pouvez breveter de nouvelles pièces à l'Office des Brevets, chercher des pièces mécaniques de rebut, instables chez le Ferrailleur, essayer d'obtenir un avantage dans les Ruelles Sombres et finalement construire votre prototype à l'Atelier. Tout cela dans le but de plaire aux investisseurs qui font le tour des différents lieux de constructions et qui évalueront votre assemblage bringuebalant qui voudrait être une automobile. Un bon timing, un œil sur la concurrence et un zest de chance sont tout ce dont vous avez besoin pour réussir dans cette entreprise.

### SOMMAIRE

- INTRODUCTION.....1
- CONTENU.....2
- ÉLÉMENTS DU JEU.....2
- PRÉPARATION.....4
- DÉROULEMENT DU JEU.....4
- I. PLANIFICATION DES ACTIONS.....5
- II. RÉOLUTION DES ACTIONS.....5
- III. RENOUELEMENT DE L'OFFICE  
DES BREVETS ET DU FERRAILLEUR.....7
- DERNIER TOUR ET FIN DE LA PARTIE.....9
- PIÈCES DE RÉCUPÉRATION.....9
- DÉCOMPTE DES POINTS.....10
- INVESTISSEURS.....10
- VARIANTE.....10
- CRÉDITS.....11
- RAPPEL RAPIDE DES RÈGLES.....12

*Alors attrapez votre clef à molette, votre pot de graisse et faites travailler vos neurones pour assembler quelques engrenages et pistons!*

## CONTENU



42 TUILES NOUVELLES  
PIÈCES



42 TUILES PIÈCES  
DE REBUTS



20 TUILES PIÈCES DE  
RÉCUPÉRATION



UN PLATEAU DE JEU



12 TUILES AIDES DE JEUX  
(6 tuiles arrière 6 tuiles avant)



14 TUILES INVESTISSEURS



36 JETONS D'ACTION  
EN 6 COULEURS



1 TUILE PREMIER  
JOUEUR



1 TUILE VARIANTE

## ÉLÉMENTS DU JEU

### 1 PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en plusieurs zones:  
la piste des scores, l'échelle d'instabilité, les emplacements d'actions, et la boîte de rangement.



#### *Piste des scores*

Les engrenages dorés sur le côté du plateau forment la piste des scores qui est utilisée à la fin du jeu pour compter les Points de Victoire. Au début de l'échelle il y a une aide pour le marquage des points indiquant les 3 manières de marquer des points.

#### *Echelle d'instabilité (1)*

L'échelle d'instabilité mesure la fiabilité de l'automobile du joueur. Une valeur élevée équivaut à un véhicule moins fiable. L'échelle d'instabilité est réajustée au début de chaque tour et est résolue avant les emplacements d'action.



#### *Emplacement d'action*

Il y a 4 emplacements d'action différents sur le plateau de jeu : les Ruelles Sombres (2), L'Office des Brevets (3), le Ferrailleur (4) et l'Atelier (5). Les joueurs effectuent leurs actions à ces emplacements.

Chaque emplacement possède un chiffre qui détermine l'ordre dans lequel il est résolu (2-5). De plus les emplacements ont un nombre d'espaces de jeton d'action qui indique le nombre maximal de jetons d'action qui peuvent y être placés. Il y a des espaces de jetons qui ne sont utilisés que pour les parties à 3 joueurs, à 4-5 joueurs ou à 6 joueurs comme cela est indiqué à l'intérieur des espaces.



#### *Boîte de Rangement*

Tous les jetons d'action retournent dans la boîte de rangement après que l'action à un emplacement a été effectuée. Les jetons pourront être à nouveau utilisés lors de la prochaine phase de planification. Les jetons d'action dans les Ruelles Sombres sont d'abord placés dans une zone de stockage temporaire à côté des espaces de jetons des Ruelles Sombres. Ils y resteront pour 1 tour avant de retourner dans la Boîte de Rangement



## 42 TUILES NOUVELLES PIÈCES

Les tuiles nouvelles pièces s'obtiennent à l'Office des Brevets. Chaque pièce est d'un type de pièce indiqué par un icône argentée qui décrit sa fonction. Toutes les nouvelles pièces ont aussi un icône de bronze représentant les caractéristiques de Confort, de Puissance, d'Autonomie qui sont une source de Points de Victoire à la fin du jeu.



COMFORT



PUISSANCE



AUTONOMIE



## 42 TUILES PIÈCES DE REBUT

Les pièces de rebut s'obtiennent chez le Ferrailleur. Chaque pièce est d'un type de pièce indiqué par un icône argenté, sur la gauche de la tuile, qui décrit sa fonction. La majorité de ces pièces aura un icône plus sombre d'Instabilité sur la droite de la tuile, mais certaines n'en n'ont pas. L'Instabilité réduit les Points de Victoire mais peut être combattue grâce à certaines améliorations.

### LES PIÈCES ET LEUR TYPES

Les nouvelles pièces et les pièces de rebut peuvent être séparées en trois type de Motorisation (vert pour électrique, rouge pour à essence, et cuivre pour à vapeur). De plus il y a des tuiles grises qui sont des pièces génériques. Les pièces sont aussi classées par emplacement : les pièces de la rangée supérieure, qui ont un panneau de bois courbe et les pièces de la rangée inférieure qui ont un panneau de bois rectangulaire et une représentation du sol.

Les pièces ont différentes fonctions, comme indiqué par le symbole argenté dans le coin gauche de la tuile :



MOTEURS



ENGRENAGES



SYSTÈME DE DIRECTION



RESERVE DE CARBURANT



ESSIEUX



AMÉLIORATIONS



## 20 TUILES PIÈCES DE RÉCUPÉRATION

Les pièces de récupération sont utilisées pour remplacer ou pour prendre la place de pièces manquantes afin de finir une automobile qui serait autrement incomplète à la fin du jeu. Ces pièces de récupération ont une instabilité de 2, 1 ou 0.

## 6 TUILES ARRIÈRE ET 6 TUILES AVANT

Ces tuiles sont optionnelles et n'affectent pas le déroulement du jeu, cependant elles peuvent être utiles comme rappel des 2 sections de la voiture en construction.

La tuile arrière résume les conditions requises minimales pour une automobile complète (voir la section QBCPLC(N)SDDA) et rappelle la couleur du joueur.



La tuile avant rappelle que les icônes d'attribut donnent des Points de Victoire, que l'icône de Fiabilité réduit l'Instabilité et que les icônes d'Instabilité réduisent les Points de Victoires.



## 14 TUILES INVESTISSEURS

Les investisseurs changent le calcul des scores et sont choisis au hasard au début de la partie (voir Décompte des Points)



## 1 TUILE PREMIER JOUEUR

La tuile Premier Joueur est utilisée pour indiquer le joueur qui a débuté le tour en cours.



## 36 JETONS D'ACTION EN 6 COULEURS

Chaque joueur reçoit 6 jetons d'une même couleur au début de la partie. Chaque joueur place l'un de ses jetons sur la piste des scores et un autre sur l'échelle d'Instabilité. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur utilise les quatre jetons restants pendant le jeu.

Pour une partie à 4, 5 ou 6 joueurs, chaque joueur utilise seulement trois jetons et un des jetons est retourné dans la boîte du jeu.

### PRÉPARATION

1. Après avoir distribué les jetons comme décrit ci-dessus, la préparation se poursuit comme il suit :
2. Placez le plateau de jeu au centre de la table et placez tous les jetons des joueurs dans la Boîte de Rangement.
3. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, enlevez toutes les tuiles Nouvelles Pièces et Pièces de Rebut qui portent une indication « 4-6 » et remplacez les dans la boîte.
4. Mélangez les tuiles Nouvelle Pièces et placez les face vers le bas sur l'emplacement prévu à l'Office des Brevets. Tirez 6 tuiles et placez les face vers le haut sur le côté du plateau près de l'Office des Brevets.
5. Mélangez les tuiles Pièces de Rebut et placez les face vers le bas sur l'emplacement prévu chez le Ferrailleur. Tirez 6 tuiles et placez les face vers le haut sur le côté du plateau près du Ferrailleur.
6. Mélangez les tuiles Pièces de Récupération et placez les face vers le bas à côté du plateau. Elles ne seront utilisées qu'à la fin du jeu.
7. Séparez les tuiles Investisseurs en piles suivant les marques « 1 », « 2 » et « 3 » et tirez au hasard une tuile de chaque pile. En fonction de votre familiarité avec le jeu, utilisez le nombre d'investisseurs suivant :
  - Jeu standard : deux investisseurs, un de la Pile 1 et un de la Pile 2
  - Jeu avancé : deux investisseurs, un de la Pile 1 et un de la Pile 2 ou de la Pile 3
  - Jeu expert : trois investisseurs, un de la Pile 1, un de la Pile 2 et un de la Pile 3Placez les investisseurs choisis face vers le haut près du plateau et remplacez le reste dans la boîte de jeu.
8. Le joueur qui possède la voiture la plus ancienne commence et reçoit la tuile Premier Joueur. Si les joueurs n'arrivent pas à déterminer qui est ce joueur ou si aucun joueur ne possède de voiture, les joueurs utilisent la méthode de leur choix pour déterminer le premier joueur.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en tours, chacun consistant en 3 ou 4 actions en fonction du nombre de joueurs. A son tour, le joueur prend un jeton d'action dans la Boîte de Rangement et le place sur un des espaces d'action à un des Emplacements. Quand tous les joueurs ont placé tous les jetons disponibles, les actions de chaque emplacement sont résolues dans l'ordre.

#### SCHÉMAS ET LIMITE DU NOMBRE DE PIÈCES EN MAIN.

Les pièces acquises à l'Office des Brevets et chez le Ferrailleur forment la main du joueur et sont nommées « Schémas » tant qu'elles restent en main. La limite d'une main est à tout moment durant le jeu de 5 Schémas. Si cette limite est atteinte, un joueur ne peut résoudre aucune action qui résulterait en l'obtention d'une pièce supplémentaire en main.

#### INFORMATION INCOMPLÈTE DURANT LE JEU

Les « Schémas » sont cachés et les joueurs n'ont pas le droit de compter les pièces restantes dans les piles.

#### SÉQUENCES DES TOURS ET PHASES

LE JEU PROGRESSE AU COURS DE PLUSIEURS TOURS, CHACUN SE COMPOSANT DES PHASES SUIVANTES :

##### I. PLANIFICATION DES ACTIONS

##### II. RÉSOLUTION DES ACTIONS

##### III. RENOUVELLEMENT DE L'OFFICE DES BREVETS ET DU FERRAILLEUR

## I. PLANIFICATION DES ACTIONS

Durant la phase de planification, chaque joueur à son tour prend un jeton d'action de la Boîte de Rangement et le place sur le premier espace circulaire disponible sur un des emplacements. Les joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur. Quand tous les joueurs ont placé tous les jetons d'action disponibles, la phase de planification est terminée.

## II. RÉOLUTION DES ACTIONS

Toutes les actions planifiées pendant la première phase sont maintenant résolues. Les actions à chaque emplacement sont effectuées avant de passer à l'emplacement suivant, en suivant l'ordre des nombres imprimés sur le plateau de jeu, de 1 à 5. Aux emplacements 2-5, où se trouvent les jetons d'action, les actions sont résolues dans l'ordre de placement, ce qui veut dire que le joueur ayant placé le premier jeton sur un espace effectue la première action et place le jeton d'action dans la Boîte de Rangement.

Cela est répété pour chaque jeton à cet emplacement. Quand il n'y a plus de jeton d'action sur un emplacement, l'emplacement suivant est résolu. Quand toutes les actions ont été résolues, passez à la phase suivante.

### 1. AJUSTEMENT DE L'INSTABILITÉ ET DÉFAUSSE D'UN SCHÉMA

Les joueurs ajustent leur rang sur l'échelle d'Instabilité en fonction du nombre d'icônes d'Instabilité sur son automobile. Chaque joueur peut alors, dans l'ordre du tour, choisir de défausser un des Schémas de sa main.



### 2. RUELLES SOMBRES

Les joueurs peuvent effectuer des opérations en sous-main dans les Ruelles Sombres, en payant des personnages inquiétants et en utilisant des techniques à la limite de la légalité pour obtenir un avantage. En conséquence des risques encourus, un jeton placé ici ne peut être utilisé pendant la phase de planification du tour suivant.

Quand une action des Ruelles Sombres est résolue, ne placez pas le jeton d'action dans la Boîte de Rangement mais déplacez le dans la zone de stockage temporaire verticale à côté des espaces circulaires.

Si au début de la résolution des actions des Ruelles Sombres, des jetons d'action se trouvent dans la zone de stockage temporaire déplacez-les dans la Boîte de Rangement.

Chaque joueur ayant placé un jeton dans les Ruelles Sombres doit choisir une action parmi les suivantes :

- **Espionnage** : Choisissez un joueur et regardez les Schémas qu'il a en main. Ensuite prenez un des Schémas et placez le dans votre main. Vous ne pouvez pas choisir cette action si vous avez déjà cinq Schémas en main.
- **Syndicat Musclé** : Changez la position d'un de vos jetons d'action à n'importe quel emplacement, dans n'importe quelle direction souhaitée. Le jeton peut être déplacé de n'importe quel nombre d'espaces avec un minimum d'un espace. Faites glisser les jetons pour couvrir l'emplacement libéré en préservant leur ordre relatif.
- **Marché noir** : Regardez les trois premières tuiles au dessus de la pile des Nouvelles Pièces et placez l'une d'elles dans votre main. Ensuite replacez les deux pièces restantes soit au-dessus soit au-dessous de la pile des Nouvelles Pièces dans l'ordre que vous souhaitez. Vous ne pouvez pas choisir cette action si vous avez déjà cinq Schémas en main.

### 3. OFFICE DES BREVETS

Les joueurs obtiennent des pièces conçues à l'Office des Brevets, en décidant de la direction de leur recherche. En prenant un jeton d'action à cet emplacement, un joueur doit prendre une Nouvelle Pièce. Le joueur peut choisir une des six pièces disponibles face vers le haut ou tirer la pièce au-dessus de la pile des Nouvelles Pièces.

Quand une tuile face vers le haut est prise, son emplacement n'est **pas** rempli

### 4. FERRAILLEUR



Les joueurs fouillent pour trouver des pièces utilisées, défectueuses et probablement peu fiables chez le Ferrailleur.

En prenant un jeton d'action à cet emplacement, un joueur peut prendre une ou deux Pièces de Rebut. Le joueur peut choisir de prendre une des trois pièces face vers le haut ou de prendre la pièce au-dessus de la pile des Pièces de Rebut. Si un joueur prend deux pièces, il peut choisir n'importe quelle combinaison de tuiles face vers le haut ou face vers le bas.

Quand une des trois tuiles face vers le haut est prise, son emplacement est rempli immédiatement de sorte qu'il y ait toujours trois Pièces de Rebut face vers le haut disponibles.

### 5. ATELIER



Les joueurs construisent leur automobile dans l'Atelier, en essayant de combiner les engrenages, pistons et roues en quelque chose qui peut idéalement passer pour un véhicule et qui pourra, peut-être un jour, transporter des passagers à destination.

Avant de résoudre toute action à cet emplacement (et donc de déplacer des jetons vers la Boîte de Rangement), les joueurs doivent prendre note du dernier joueur à avoir placé un jeton d'action dans l'Atelier. Ce joueur se voit remettre la tuile de Premier Joueur et sera donc

celui qui commencera lors de la prochaine phase de planification.

Quand une action est résolue ici, un joueur peut construire, démanteler ou réparer ses pièces.

Un joueur peut effectuer autant d'actions que le nombre indiqué au-dessus des espaces où il a placé des jetons d'action. La même action peut être effectuée plusieurs fois. Les actions disponibles sont :

- Construction : Un joueur peut ajouter un Schéma de sa main à son automobile.
- Démantèlement : Un joueur peut retirer une pièce de son automobile et la défausser.
- Réparation : Un joueur peut remplacer autant de pièces qu'il le souhaite par des Schémas de sa main. Les pièces de rechange doivent être du même type et de la même couleur que la pièce qui est réparée.

Les pièces remplacées sont défaussées dans leurs piles de défausse respectives (Nouvelles ou Rebut)

Si tous les joueurs sont d'accord, les actions de l'Atelier peuvent être effectuées simultanément plutôt que dans l'ordre des jetons d'action.

#### QUELQUES BONS CONSEILS POUR LA CONSTRUCTION (NORMALEMENT) SANS DANGER DES AUTOMOBILES

(QUE VOUS POUVEZ MÉMORISER FACILEMENT GRÂCE À L'ACRONYME QBCPLC(N)SDDA)

Chaque joueur construit une seule automobile. A une époque qui peut être généreusement décrite comme manquant cruellement de normes de sécurité, les joueurs ne peuvent se permettre de répartir leur attention sur plus d'un prototype.

Il n'y a pas de limite à la longueur d'une automobile, mais elle ne peut être construite que sur deux rangées de pièces : une inférieure et une supérieure. Chaque type de pièce a une rangée sur laquelle elle doit obligatoirement être placée. Les pièces appartenant à chaque rangée sont facilement identifiables grâce à la forme du panneau de bois. Un panneau rectiligne et un sol sombre doit être placé sur la rangée inférieure tandis qu'un panneau courbé doit être placé en haut. Par exemple et sans que cela soit une surprise pour personne, les essieux doivent être placés sur la rangée inférieure et les systèmes de direction sur la rangée supérieure.

Une automobile ne peut être construite qu'au maximum en deux sections séparées. Ces sections peuvent être assemblées gratuitement à tout moment du jeu. Après avoir été assemblées elles ne peuvent plus être séparées à moins que le joueur utilise une action de démantèlement qui sépare à nouveau l'automobile en deux sections. Il est de loin préférable que la séparation d'une automobile se déroule à l'Atelier et de préférence à l'arrêt.

#### LES CONDITIONS POUR UNE AUTOMOBILE COMPLÈTE.

Les conditions pour une automobile complète sont vérifiées à la fin de la partie.

1. Chaque automobile doit obligatoirement avoir :

- Au moins un moteur
- Au moins une réserve de carburant pour **chaque** moteur
- Au moins un engrenage
- Au moins deux essieux
- Un seul et unique système de direction

2. Chaque pièce colorée nécessite un moteur et une réserve de carburant de la même couleur pour fonctionner.

3. Chaque pièce de la rangée supérieure doit avoir une pièce correspondante dans la rangée inférieure et vice versa.

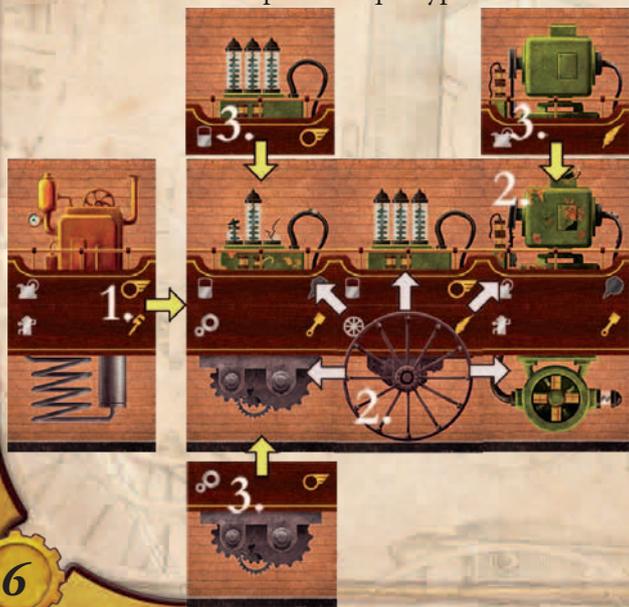
4. Chaque pièce doit être supportée par un essieu, chaque essieu supportant jusqu'à cinq pièces qui lui sont directement adjacentes, orthogonalement ou diagonalement.

5. Pour qu'une automobile possédant plusieurs types de propulsion puisse fonctionner, elle doit avoir un moteur et une réserve de carburant pour chaque type.

#### Exemple de Construction Automobile :

Les joueurs se sont retirés dans leurs ateliers et manient le marteau et la clef à molette sur leurs approximations de véhicules. Avant d'effectuer une action d'atelier, (1) Vert choisit d'assembler les deux sections de son automobile avec une action gratuite. Il a trois actions et décide d'en utiliser deux pour la construction de deux pièces. (2) Vert décide d'abord de placer un nouvel essieu pour supporter les pièces qui n'avaient pas de support puis place un moteur électrique de Rebut sur son automobile. (3) Il utilise ensuite sa dernière action pour réparer trois pièces qu'il a précédemment construites. Dans sa main il a des Schémas pour un Engrenage avec un icône d'Autonomie, un Nouveau Moteur électrique et une Nouvelle réserve d'essence.

En plus du Moteur électrique de Rebut qu'il a construit pendant ce tour, Vert veut réparer deux pièces qui avaient été construites lors de tours précédents : un engrenage avec un icône de Puissance et une réserve de carburant de Rebut. Pièce par pièce, il défausse la pièce qui doit être remplacée et met à sa place la pièce du même type provenant de ses Schémas.



## RENOUVELLEMENT DE L'OFFICE DES BREVETS ET DU FERRAILLEUR

Les pièces restantes à l'Office des Brevets et chez le Ferrailleur sont défaussées et remplacées par des pièces provenant des piles correspondantes. Lors du renouvellement, six Nouvelles Pièces et trois Pièces de Rebut sont placées face vers le haut à côté des emplacements correspondants du plateau de jeu.

Les joueurs sont encouragés à conserver leur plan de travail propre et à ne pas jouer avec des mains graisseuses, sauf s'ils jouent dans un véritable atelier, garage ou usine de chips.



### Exemple de tour de jeu dans une partie à 2 joueurs:

#### Planification des Actions.

- Bleu a la Tuile de Premier Joueur, elle commence donc par placer son premier jeton d'action sur le premier espace d'action de l'Office des Brevets. Vert place ensuite son jeton d'action sur le premier espace d'action de l'Atelier.

- Bleu place son second jeton d'action sur le premier espace du Ferrailleur et est suivie par Vert qui place son second jeton sur le second espace du Ferrailleur. Le Ferrailleur est maintenant plein.

- Bleu place maintenant son troisième jeton sur le second espace de l'Atelier et Vert choisit le second espace de l'Office des Brevets.

- Bleu place son jeton final sur le premier espace des Ruelles Sombres tandis que Vert choisit le troisième espace de l'Office des Brevets. Il est maintenant temps de résoudre les actions.

#### Résolution des Actions

1. Le Joueur Bleu a construit deux points d'Instabilité sur son automobile au tour précédent, elle déplace donc son jeton de deux rangs sur l'échelle d'Instabilité. Vert n'a pas d'icone d'Instabilité et reste donc à zéro. Bleu décide de garder tous ses Schémas, mais Vert défausse de sa main un Schéma indésirable.
2. Bleu commence par les Ruelles Sombres puisqu'elle a un jeton sur le premier espace. Elle décide d'utiliser l'action Marché Noir et tire trois tuiles de la pile des Nouvelles Pièces. Elle choisit celle qu'elle veut conserver et replace les deux autres au-dessous de la pile. Le jeton Bleu est placé dans la zone de stockage temporaire.
3. A l'Office des Brevets, c'est à nouveau au tour de Bleu puisque son jeton est sur le premier espace. Elle prend une tuile parmi celles qui sont face vers le haut et replace son jeton dans la Boîte de Rangement. Vert a des jetons sur les deuxième et troisième espaces, il décide donc de prendre à l'aveugle une pièce de la pile des Nouvelles Pièces. Puis, il choisit pour sa deuxième action une pièce parmi celles qui sont face vers le haut. Vert replace ses deux jetons dans la Boîte de Rangement.
4. L'emplacement qui doit être résolu ensuite est le Ferrailleur où Bleu commence à nouveau et prend une pièce parmi celles qui sont face vers le haut à côté du plateau de jeu. L'emplacement vide est immédiatement rempli à partir de la Pile de Rebut. La pièce qui est découverte n'étant pas intéressante pour elle, Bleu décide de tenter sa chance en tirant une pièce de la pile des Pièces de Rebut et replace son jeton dans la Boîte de Rangement. A son tour, Vert ne voit rien qui lui plaît et décide donc de prendre ses deux pièces au hasard puis replace son jeton dans la boîte de rangement.
5. Les joueurs doivent maintenant travailler sur leurs prototypes et résoudre l'Atelier. Puisque Bleu a été le dernier joueur à placer son jeton dans l'Atelier, elle conserve la tuile de Premier Joueur. Vert a un jeton sur le premier espace et a trois actions à effectuer. Il utilise deux actions pour construire des Schémas de sa main et la troisième pour réparer des pièces de son automobile, puis il retourne son jeton dans la Boîte de Rangement. Bleu a seulement deux actions à utiliser. Elle choisit de Démanteler une pièce de son automobile puis de Construire un Schéma de sa main et replace aussi son jeton dans la Boîte de Rangement.

#### Renouvellement de l'Office des Brevets et du Ferrailleur

Les quatre pièces restantes de l'Office des Brevets et les trois pièces du Ferrailleur qui sont face vers le haut sont défaussées et remplacées par des pièces des piles correspondantes. Un nouveau tour commence.

## DERNIER TOUR ET FIN DE LA PARTIE

La partie se termine :

Immédiatement, s'il n'y a plus assez de pièces pour renouveler les six pièces de l'Office des Brevets ou les trois pièces du Ferrailleur.

OU

A la fin du Tour si un des joueurs a une automobile complète constituée d'au moins 12 pièces.

Les joueurs procèdent alors à l'ajout de Pièces de Récupération sur leur automobile. A la suite de cette phase les Points de Victoires sont calculés.

### PIÈCES DE RÉCUPÉRATION

Une ou plusieurs Pièces de Récupération peuvent être ajoutées à une automobile qui, à la fin de la partie, est incomplète (Selon les termes du mnémotechnique et bien connu QBCPLC(N)SDDA décrit plus haut dans ce document).

Chaque pièce qui est manquante ou qui ne fonctionne pas doit être remplacée par une pièce de récupération avant de procéder au marquage d'une automobile. Elles sont tirées au hasard de la pile des Pièces de Récupération en commençant par le joueur possédant la tuile Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur prend toutes les Pièces de Récupération nécessaires avant de passer au joueur suivant.

Une Pièce de Récupération peut être utilisée pour remplacer n'importe quelle pièce nécessaire pour compléter une automobile et elle peut aussi être utilisée pour couvrir une pièce qui n'a pas les autres pièces nécessaires à son fonctionnement. Chaque joueur décide de la meilleure tactique à appliquer durant cette étape, mais les Pièces de Récupération doivent être construites de la même manière que celle qui aurait été utilisée pour les pièces qu'elles remplacent. Par exemple les Pièces de Récupération qui remplacent les Essieux ou les Engrenages doivent être placées sur la rangée inférieure, tandis que celles qui remplacent les Moteurs, les Réserves de Carburant et les Systèmes de Direction doivent être placées sur la rangée supérieure.

Les Pièces de Récupération ne donnent pas de Points de Victoire. De plus, elles cassent la continuité d'une section d'un type (voir Décompte des Points). Cependant elles fonctionnent effectivement comme les pièces qu'elles remplacent pour tous les autres aspects. Leur principal effet est d'augmenter la valeur d'Instabilité de l'automobile et donc de réduire le nombre total de Points de Victoire d'un joueur.

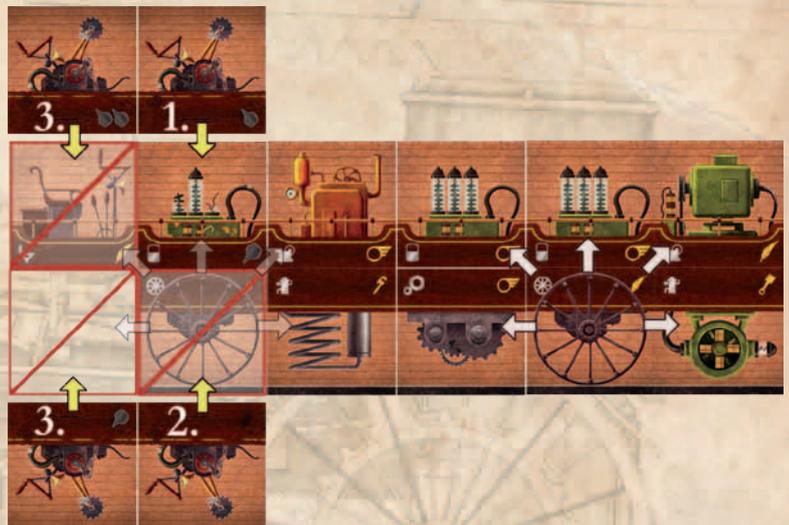
Les joueurs ne doivent pas se moquer trop durement des véhicules des autres joueurs, en effet les voitures d'aujourd'hui utilisent beaucoup de pièces qui peuvent être charitablement qualifiées de « Récupération ».

Après avoir placé les Pièces de Récupération qu'ils ont tirées, les joueurs ajustent la valeur d'Instabilité de leurs automobiles.

#### Exemple de placement de Pièces de Récupération :

Il manque à Vert une Réserve de Carburant pour son Moteur à vapeur, un Essieu, un Système de Direction et une pièce pour la rangée inférieure de son automobile.

(1) Il commence par tirer une pièce de la pile des Pièces de Récupération pour remplacer sa Réserve de Carburant manquante. Il peut choisir soit d'utiliser la pièce comme Réserve de Carburant pour son Moteur à vapeur agrandissant ainsi son automobile, soit de l'utiliser pour couvrir le Moteur. Il choisit la première option et couvre une des Réserves de Carburant électrique de Rebut. De cette façon, il conserve son Moteur à vapeur qui possède un icône d'Autonomie. La Pièce de Récupération fonctionne maintenant comme Réserve de Carburant pour le Moteur à vapeur.



(2) Il tire ensuite une deuxième Pièce de Récupération pour remplacer l'essieu manquant nécessaire au support des autres pièces autour de lui. La même pièce comble aussi le vide de la rangée inférieure.

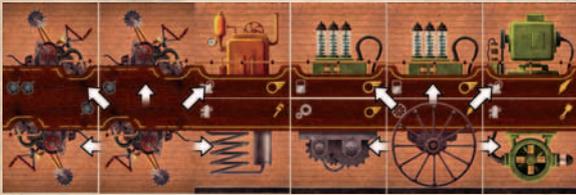
(3) Puisqu'il lui manque toujours un Système de Direction, il doit utiliser une Pièce de Récupération pour le remplacer. Il tire donc une troisième Pièce de Récupération et la place sur la rangée supérieure (une condition des Systèmes de Direction), ce qui a pour résultat de créer un espace vide sur la rangée inférieure en dessous du Système de Direction. Maintenant Vert doit tirer encore une dernière Pièce de Récupération pour satisfaire la règle qui veut que toute pièce de la rangée supérieure doit avoir une pièce correspondante dans la rangée inférieure.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Le Décompte des Points a lieu à la fin de la partie. Chaque joueur reçoit des Points de Victoire (PdV) comme il suit et dans cet ordre :

- ✓ Des PdV en fonction des investisseurs. Si des joueurs sont à égalité en ce qui concerne le marquage des points d'un investisseur, tous les joueurs à égalité reçoivent le bonus ou la pénalité. Les Points de Victoire de bonus ne s'ajoutent pas si les conditions sont remplies plusieurs fois.
- ✓ +1 PdV pour chaque pièce de la plus grande section continue de l'automobile formée soit uniquement de pièces d'un même type de propulsion, c'est-à-dire qui sont de la même couleur (vert pour électrique, rouge pour à essence, cuivre pour à vapeur) soit uniquement de pièces génériques (de couleur grise). La plus grande section continue est formée seulement de pièces adjacentes l'une à l'autre orthogonalement (et pas diagonalement).
- ✓ -1 PdV pour chaque rang sur l'échelle d'Instabilité.

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire a construit le meilleur prototype et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec la plus faible Instabilité gagne. S'il y a toujours égalité les joueurs possédant le même score se partagent la victoire.



### Exemple de décompte :

C'est maintenant au tour de Vert de compter les points de son automobile. L'investisseur 1 est plus intéressé par l'Autonomie que par la Puissance ou le Confort, tandis que l'investisseur 2 aime les voitures hybrides. Vert reçoit donc 7 PdV pour les quatre icônes d'Autonomie, 0 PdV pour un seul icône de Puissance et 1 PdV pour les 2 icônes de Confort, soit un total de 8 PdV pour l'investisseur 1.

Vert ne reçoit malheureusement pas de PdV de la part de l'investisseur 2 même s'il a deux types de moteurs car il a utilisé une Pièce de Récupération pour la Réserve de Carburant de son Moteur à vapeur. La plus grande section continue formée soit de pièces génériques soit de pièces d'un même type, lui rapporte 4 PdV puisqu'il s'agit de la section formée par les quatre pièces électriques. Finalement Vert doit subir les pénalités d'Instabilité. Vert n'avait pas d'Instabilité avant d'utiliser des Pièces de Récupération, mais les pièces qu'il a tirées lui donnent 1 + 0 + 2 + 1 pour un total de 4 Instabilités.

Il a cependant une amélioration générique qui réduit son Instabilité lui permettant de retirer un point de pénalité. Il a donc maintenant 4-1 soit un total de 3 Instabilités. Cela lui donne donc moins 3 points sur ses PdV soit 8 + 0 + 4 -3 pour un total final de 9 PdV

## INVESTISSEURS

### PILE D'INVESTISSEURS 1 (4 INVESTISSEURS)



Les investisseurs de cette pile donnent des points pour des groupes d'icônes de caractéristiques de couleur bronze (Confort, Puissance, Autonomie). Trois d'entre eux sont plus intéressés par une caractéristique particulière tandis que le quatrième apprécie toutes les caractéristiques à parts égales



Un minimum de 2 icônes de ce type est nécessaire pour qu'un joueur marque des points pour cette caractéristique. Après cela les joueurs gagnent 2 Points de Victoire pour chaque icône supplémentaire présent sur leur automobile

### PILE D'INVESTISSEURS 2 (6 INVESTISSEURS)



« Plus c'est grand, mieux c'est ». Le joueur qui a construit l'automobile comprenant le plus de pièces reçoit 3 PdV. En cas d'égalité les joueurs reçoivent tous 3 PdV.



« Montrez-moi quelque chose de nouveau ». Chaque joueur ayant une automobile avec au moins 3 améliorations reçoit 3 PdV.



« Elle doit rester en un seul morceau ». Le joueur qui a construit l'automobile avec le moins de points d'Instabilité reçoit 3 PdV. En cas d'égalité, tous les joueurs reçoivent les points.



« C'est une hybride ! ». Chaque joueur ayant une automobile avec au moins 2 types de Moteurs et leurs Réserves de Carburant correspondantes (s'il ne s'agit pas de Pièce de Récupération) reçoit 3 PdV.



« Un petit peu de tout ». Chaque joueur ayant une automobile affichant tous les types d'icônes sur la tuile reçoit 3 PdV.



« L'inefficacité est la source des problèmes ». Chaque joueur reçoit une pénalité de -1 PdV pour chaque Schéma restant dans sa main à la fin de la partie.

### PILE D'INVESTISSEURS 3 (4 INVESTISSEURS)



« Elle est superbe! ». Chaque joueur ayant une automobile sans Pièce de Récupération reçoit 2 PdV.



« Ça c'est ce que j'appelle de l'Autonomie ». Le joueur ayant construit l'automobile avec le plus d'icônes d'Autonomie reçoit 2 PdV. En cas d'égalité, tous les joueurs reçoivent les points.



« Ça c'est ce que j'appelle puissant ». Le joueur ayant construit l'automobile avec le plus d'icônes de Puissance reçoit 2 PdV. En cas d'égalité, tous les joueurs reçoivent les points.



« Ça c'est ce que j'appelle confortable ». Le joueur ayant construit l'automobile avec le plus d'icônes de Confort reçoit 2 PdV. En cas d'égalité, tous les joueurs reçoivent les points.

## VARIANTE

Cette variante récompense la prévision et la bonne planification. Il est recommandé de n'essayer cette variante qu'une fois que vous maîtrisez le jeu de base.

### PRÉPARATION

Ne placez pas de pièces face vers le haut à côté du Ferrailleur et placez seulement 3 pièces face vers le haut à côté de l'Office des Brevets. Ces trois pièces forment maintenant la Rangée à Renouveler. Placez la tuile Variante sur le Ferrailleur de façon à couvrir les espaces d'actions existants.



### DÉROULEMENT DU JEU

#### ACTION DE L'OFFICE DES BREVETS.

Il y aura 2 rangées distinctes à côté de l'Office des Brevets. La Rangée à Renouveler sera juste à côté du plateau de jeu et la Rangée de Défausse sera située au-dessus de celle-ci. (Voir la Phase de Saut de Rangée de l'Office des Brevets)

En plaçant un jeton d'action à l'Office des Brevets, le joueur peut choisir une pièce soit dans la Rangée à Renouveler, soit dans la Rangée de Défausse, soit tirer une tuile au hasard de la pile des Nouvelles Pièces. Cette pièce est ensuite prise dans la main du joueur.

Quand une pièce est prise de la Rangée à Renouveler, elle est immédiatement remplacée par une pièce de la pile des Nouvelles Pièces.

Quand une pièce est prise de la Rangée de défausse, elle n'est pas remplacée.

#### ACTION DU FERRAILLEUR.

Le nombre de pièces qu'un joueur peut prendre chez le Ferrailleur dépend de l'espace sur lequel il a placé son jeton.

Si le joueur a placé son jeton sur le 1er espace, il peut tirer 4 Pièces de la pile des Pièces de Rebut et garder jusqu'à 2 Pièces.

Si le joueur a placé son jeton sur le 2<sup>ème</sup> espace, il peut tirer 3 Pièces de la pile des Pièces de Rebut et garder jusqu'à 2 Pièces.

Si le joueur a placé son jeton sur le 3<sup>ème</sup> espace, il peut tirer 3 Pièces de la pile des Pièces de Rebut et garder jusqu'à 2 Pièces.

Si le joueur a placé son jeton sur le 4<sup>ème</sup> espace, il peut tirer 2 Pièces de la pile des Pièces de Rebut et garder jusqu'à 2 Pièces.

Après qu'un joueur ait choisi les pièces qu'il veut conserver il défausse les autres pièces.

Quand la pile de Pièces de Rebut est épuisée, les Pièces de Rebut défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pile.

#### SÉQUENCES DES TOURS ET PHASES

Seule la phase finale du tour diffère par rapport aux règles de base. La phase de Renouvellement de l'Office des Brevets et du Ferrailleur est remplacée par la phase de Saut de Rangée de l'Office des Brevets. L'ordre des phases est maintenant comme il suit :

I. Planification des Actions

II. Résolution des Actions

III. Phase de Saut de Rangée de l'Office des Brevets

Quand toutes les actions des emplacements ont été résolues, les pièces restantes situées dans la Rangée de Défausse de l'Office des Brevets sont défaussées. Les pièces de la Rangée à Renouveler sont glissées vers le haut de façon à former la nouvelle Rangée de Défausse. La Rangée à Renouveler est renouvelée avec 3 pièces prises à la pile des Nouvelles Pièces.

#### DERNIER TOUR ET FIN DE LA PARTIE

La partie se termine :

Immédiatement, s'il n'y a plus assez de pièces pour renouveler les trois pièces de la Rangée à Renouveler de l'Office des Brevets.

**OU**

A la fin du Tour si un des joueurs a une automobile complète constituée d'au moins 12 pièces.

Les joueurs procèdent alors à l'ajout de Pièces de Récupération sur leur automobile. A la suite de cette phase les Points de Victoires sont calculés.

# CRÉDITS

## KICKSTARTER BACKERS

Stephen Ahaszuk, Scott Alden, Joshua Aldrich, Adam Aldridge, Lentz Alexandre, Paweł Ambroziak, Chris Anderson, Jerry Anderson, Daniel Andersson, Konrad Anft, Quentin Antrim, Andre Antunes, Wayne Applewhite, Taneli Armanto, Ion Iovan Arthur Codrut, Hiroyuki Asabatake, Wade Ashton, Brian Athos, Philippe Attali, Joe Babbitt, Brian Bailey, Nicholas Baker, Trond Bamle, Piotr Baraniak, Ivan Barker, Benjamin Barnard, Álvaro Barranquero, Jeff Barrett, Jay Bartelt, Jerome Barthelemy, David Barwick, Brett Bates, Mistalyn Batten, Trevor Bauder, Michael Baumgarten, Tom Beach, Milan Becvar, Alexander Bell, Christian Berengier, Simon Berg, Bruce Bernard, Antoine Bertier, Brian Bishop, Angela Blackmon, Aaron Blasdel, Darin Boatwright, Ben Boeckel, Jeanette Boele, Sander Bol, Andrew Bond, Benjamin Borden, Jess Boronico, Thomas Boston, Dmitri Böttskov, Christopher Bourassa, Alex Boyle, Sven Böyng, Matthias Brand, Stéphane Brasselet, Daugelet Breaux, Bruce Bridges, Joseph Bridges, Kendall Bright, Michael Brown, Michael Brown, Andrew Browne, John Brownsill, Chad Brozik, Lee Brumbaugh, Brandon Brylawski, Benjamin Buchenot, Evan Burleigh, Quentin Burleson, Christian Busch, Laurence Caillon, David Camp, Darren Campbell, Nicolas Campello, Patrick Carkin, Magnus Carlstrom, Brendon Carr, Robert Casey, Stefano Castelli, Hugo Castonguay, Kenny Cather, Jonathan Chaffer, Brett Chaiyawat, Romuald Chapeau, Fernando Chavarria Fores, Chih Hung Chen, Kuan Chen, Alan Chiang, Connie Chinn, Mario Chiock, Anthony Christopher, Louis-Antoine Clement, Renate Cloake, Richard Clyde, Nicholas Coe, Tom Cohen, D.J. Cole, David Coleman, David Collins, Scott Collins, David Combs, Jeremy Commandeur, Melody Condron, Tim Connolly, Matt Cook, Chris Corbet, Robert Corbett, Damien Cosgrove, Frédéric Cosson, Marguerite Cottrell, Andrew Cowles, Jonathan Cox, James Cox, Cristiano Cozzolino, Maht Crestborn, Katherine Crispin, William Crispin, Carl Crook, Fafnir Crow, Riley Crowder, Kathleen Curry, Sandra Dageroth, Tor Edvin Dahl, Daniel Danzer, Steven Dast, Randy Davis, James Davis, Emile De Maat, Charles-Louis De Maere, Dennis De Vos, Frank Decher, James Deignan, Emmanuel Delgadillo, Konstantinos Demertzidis, Anthony DeVito, Christopher Devlin, Nick DiCeglie, Mitch Dickey, Craig Dolan, Craig Donovan, Kent Dorsey, Mathieu Doublet, Joris Doucet, Keith Doyle, Tim Drake, Catherine Dufour, Christine Dugas, Michael Duncan, James Dundas, Jean-Roger Duvauchelle, Dotan Dvir, Neil Edge, Mike Edwards, Mark Eggers, Alexander Enström, Cameron Esfahani, Spencer Estes, Sander Everaers, Jim Evers, Joakim Fältman, Maida Farrar, Marc Fefer, Kyle Fehr, Marc Fenech, Marcel Ferlenti, Luis Figueira, David Fillis, Randall Fischer, Joshua Fisher, Ian Fleming, Kevin Flynn, Nuno Fonseca, Melissa Forrest, Arne Franken, Jennifer Freeman, Brian Fried, Malka Friedman, Malte Frieg, Christian Fuerst-Brunner, Takeo Fukunaga, Wendy Fung, Arne Furst, Stuart Gairns, Kevin Galton, Kevin Galton, Ian Gamble, Ronald Gangnon, Paco Garcia Jaen, Kevin Garnica, Kenneth Geiger, Alan Geoffrion, Cedric Goery, Brian Gollum, Martyn Gough, Jason Granat, Jason Grant, Shayne Gray, Gary Gray, Andrew Gray, Benjamin Green, Steve Greenberg, Matt Grimaldi, Patrick Grogan, Ief Grootaers, Fauvel Guillaume, Samuel Guimaraes, Eduardo Guimaraes, Gregory Gurski, Shaun Guth, Andrew Hale, Lee Haley, Gerdt Hallmann, Michael Hamler, Eric Hammer, Harry Hammermueller, Ian Hannan, Petri Hänninen, Mark Hanny, Jim Hansen, Peter Hansson, Juichi Harano, David Harding, William Harding, Ken Hargreaves, Casey Harmon, Rob Harper, Adam Harper, Ben Harris, Joshua Harris, Jim Hartland, Chris Hartwich, Ian Harvey, Toshiyuki Hashitani, Jeff Hastings, Pierre Hausermann, Ossian Hawkes, Todd Hayes, Eric Heine, Ari Heino, Sven Arild Helleland, Niklas Hellström, Jeremiah Hemphill, Nathan Hendon, Adam Hennings, Evan Henry, William Henshaw, Edwyn Herman, Ryszard Hermaszewski, Sergio Silvio Herrera Gea, Kari Herrington, Sam Hillier, Susanne Hirche, Shawna Hodgkins, Zsolt Homorodi, Alan How, Jason Hsu, Guan Chih Huang, Matthijs Huijzer, Stephen Hull, Paul Hurd, James Hurst, Bart Huygh, Johan Ideström, Gary Jackson, Damien Jacquemin, Peter Jägere, James Jamieson, Flavio Jandorno, Milan Jánosik, Thomas Jansen, Mark Jansen, Banyon Jarvis, Itiphan Jearkjirm, Benjamin Jeffrey, Tyler Jensen, Mark Jimenez, Michael Johnson, Brian Johnson, Judy Johnson, Thomas Jorgensen, Maxime Julien, Mark Kadas, Yoshihiko Kawamoto, Jack Kaye, G. Keekstra, Chris Kellahan, Sierra Kelley, David Kelly, Daniel Kerins, Asif Khan, Russell Khater, Michael Kidd, Dustin Kikuchi, Matthew Kiriazis, Miika Kirjavainen, Rachel Kirkendall, Carey Klenetsky, Lars Ivar Kleven, Terry Knipe, Kasper Kofoed, Eugene Koh, Ryan Kokai, David Komonec, Jason Koskey, Antti Koskinen, Eric Kouris, Ed Kowalczewski, Jakub Krawczyk, Andrew Krueger, Aubrey Kuefner, Peter Kunz, Harry-pekka Kuusela, Efendi Kwok, Lars Lagerstrom, Timo Lamminen, Eric Landes, Greg Lane, Tom Langille, Henrik Larsson, Federico Latini, Joseph Lau, Ho Nam Law, Kristi Lawless, Nhu Le, Matt Leach, Dave Leat, Adam Lee, Chek Tin Lee, Lani Lee, Robin Lees, Steven Lett, Adrian Leuthold, Graham Lewis, John Lewis, Wang Li-chuang, Matthieu Lilla, Noel Llopis, Yu-ting Lo, Sword Lo, Anthony Lofy, Alexandra Logan, Philippe Longa, John Longstreet, Mark Lorenzen, David Low, Sami Lukkarinen, Dan Luxenberg, Scott MacDonald, David Magdalawi, Florian Maillard, Vincent Maingot, Krys Malak, Philip Manoff, Santiago Margareto, Jean-Luc Mari, Matthew Marks, Stephen Markwell, Kelvin Marn, Quentin Marsac, Michael Martin, Kev Martin, Ilias Mastrogiorgos, Keith Matejka, Alexandre Maton, Iida Matsuura, Jim Matt, Solcia Matteo, Miles Matton, Oliver Mayer, Robert Mayers, Daniele Mazzoni, Peter McAndrew, David McAvoy, James McDanold, Bob McFadden, Mick McGrath, Matthew Mckail, Andrew McKeeth, Carolina Medina Llorente, Che-Hao Meng, Jon & Laurie Mertick, Laszlo Meszaros, Chris Meyers, Randy Miczek, Martin Midtgaard, Rob Milanovic, Pete Milizia, Yusuke Misawa, Christopher Mitchell, Gil Mizrahy, Travis Monson, Nicolas Morlino, Emily Morris, Jonathan Morse, Allan Morstein, Dave Moss, Richard Moyer, Craig Mueller, Loic Mulaire, Walter Mulder, William Mullen, Michaela Müller, Markus Müller, Timo Multamäki, Quinn Munnerlyn, Brian P Murray, Ian Murray, Andrea Mutsch, Tero Myhrberg, Kobiji Nagata, Toshiji Nagoshi, Matthias Nagy, Riccardo Nauti, Jeremy Neiman, Matt Newble, Heath Newton, Phuoc Hung Nguyen, Tony Nguyen, Jeff Nickamp, Adam Nielson, Nikolay Nikiforov, Christian Nord, Dan Nordahl, Magnus Nyberg, Liam O'Caoinh, Seamus O'Toole, Timothy O'Flynn, Teik Chooi Oh, Luis Olcese, John Olliver, John Osborne, Yosuke Otsuka, Jim Otto, Elizabeth Pacheco, Sgt.Maj.Pongson Panburana, Marco Pape, Dimitris Paraskevopoulos, Richard Pardo, Steven Parker, Mark Patman, Thanasis Patsios, Herbert Pauler, Christophe Paumelle, Samuel Peavy, Byron Pepper, Gabriel Perez, Marcoux Philippe, Lutz Pletschker, Krzysztof Piszcz, Jonathan Platteau, Michael Pollock, Gerrit Posthumus, Michael Potter, Claudia Pozzato, Francis Prentice, Nigel Prestage, Brad Price, David Prieto, Campbell Pryor, Evan Pulgino, Amanda Purmer, Quentin Quek, Bryan Raddatz, Evan Rattner, Will Reeves, Miguel Reboiro Jato, Jeffrey Reed, Ulf Reintges, Alberto Reyes, Sébastien Reymond, Barry Reynolds, Jeff Richard, Martin-Guy Richard, Zap Riecken, Evan Riley, Jason Rimmer, Faith Ritz, Jean-Claude Robert, Neil Robertson, Joseph Robinson, Mike Robinson, Jonathan Robitaille, Patricia Rogers, Alan Romaniuc, Margaret Romanowski, David Romerstein, Jani Rönkkönen, Michael Rose, Micah Rose, Andrew Rout, Jeremy Rowland, Cori Rozentale, James Ruddle, Norman Rule, Scott Russell, Brian Rygaard, Benny Rytter-Johansen, David S.Kom, Toshiaki Sakai, Michio Sakata, Brian Salisbury, Henri Salminen, JL San Miguel, Aggelis Sarbanis, Steven Sartain, Ro Sato, Scott Saulsbury, Stephen Schaffer, Kevin Schantz, Matthieu Schloesing, Jan Schmidt, Brian Schmoyer, Tobias Schoel, Todd Schoening, Shaun Schroeder, Mads Schultz, Jurgen Schulz, Brian Schwabach, Rusty Shackleford, Martin Sheaffer, David Sherman, Lynden Sherriff, Chris Shipman, Stephen Shippert, Todd Shireman, Chris Short, David Short, Thanasis Sidiropoulos, Sampo Sikiö, Emmanuel Simon, Louis Simoneau, Daniel Singer, Robert Singer, Douglas Sivers, Valérie Smets, Christopher Smith, Jamie Smith, Richard Smith, Tom Snäll, Anthony Snider, Antonio Soler, Andre Sollitto, Curtis Sorensen, Erwin Sotiri, Michael Southee, Jason Speicher, Gerald Squalart, Dietmar Stadler, Shawn Stamper, Shawn Stauffer, Michael Stelling, William Stensvold, Alan Stephen, Maxfield Stewart, Trisha Stommel, Eric Stover, Jan-Hendrik Strenzke, Matthew Strumpf, Adrian Sudol, John Sullivan, Michael Svellov, Joakim Svensén, Michelle Sweetland, Derek Swoyer, Masoud Tabatabaei, Timur Tabi, Yuji Tamura, Bor Woei Tan, Hsin Chen Tang, Morgan Tarquini, Davi Tassinari De Figueiredo, Paul Tate, Bogdan Tautu, Tommy Tavener, Lon Teal, Seth Tepper, Julie Theriault, David Thomas, Matthew Titelbaum, Mandy Tong, Maria Torres, Ray Townsend, Andrew Trick, Michiel Trippas, Roy Truscott, Cynthia Tuck, Geoffrey Turi, Charles Turnsita, Matthew Ullmark, Setsuji Umei, Mathew Utting, Travis Van Caster, Joep Van Den Beuken, Gabriel Van Der Blij, Michel Van Peenen, Roger Van Velzen, Tomas Vanagunas, Johan Vandamme, Isabelle Vanhille, Nicolas Vautrey, Bue Vedel-Larsen, Rami Vehmanen, Nils Veuve, Pierre Viau, Olivier Vignerresse, Danny Vincens, Otto-Ville Virkkunen, Steve Walker, Uwe Walschus, JT Wanner, Kit Warren, Charles Washburn, Jeremy Wegryn, Christoph Werner, Jordan Wetmore, Markus Weyers, Will Wheaton, Douglas White, Jeff Wienstock, Mark Wiley, Daniel Willett, Matt Williams, Charlie Wilson, Peter Wilson, Clare Wilson, Clare Wilson, Matt Wolfe, Kris Woods, Marco Wrenger, Steve Wright, Christopher Wright, Ryan Yakich, Hitoshi Yamaguchi, Jason Yang, Alexander Yang, Cheung Yiu Chung, Jade Yoo, Ashley Young, Ville Yrjänä, Justin Yu, Cheng Yu, Achim Zänkert, Jess Zhu

### The Wealthy Patrons:

Bradford Barrett, Mark Chen, Derek Jones, Mathieu Léger, Amie Lin, Adam Marquis, Francisco Tomas Marrero Gomez, James Mathias, Koji Nakagawa, Arto Perälä

### The Senior Tile Engineers:

Marshall Engen, Jeremy Leo, Jeremy Martinez, Chris Saire

### The Engineer Assistants:

Sarinee Achavanuntakul, André Buck, Bryn Edwards, Jonathan Er, Timothy Geary, Gerald George, Chris Hoffmann, James Janik, Perry Lester, Matthew Waterman



## REMERCIEMENTS

L'auteur souhaite remercier en premier lieu et principalement sa fiancée Niina pour son soutien dans cette entreprise très coûteuse en terme de temps bien que très valorisante, Ludicreations pour avoir fait de ce jeu une réalité et toutes les personnes impliquées pour leur contribution à cet effort collectif.

Auteur : Jukka Höysniemi

Illustrations: Mateusz Bielski, Jukka Höysniemi, KJ Kallio, Odysseas Stamoglou

Création Graphique : Maciej Mutwil

Edition des règles : Corrie et Todd Walden

Traduction des règles : Ellh Karlaouzos-Gaston & Pierre Gaston (Français), Susanne Hirche & Rainer Winstel (Allemand)  
Développement : Ludicreations

Mille mercis à Emma Adam, Richard Ham, Konstantinos Kokkinis, Lance Myxter, Ignacy Trzewiczek et Vangelis Velles pour leurs conseils, et leur dur labeur durant le développement de ce jeu.

Toujours des remerciements à Maria Kivilaakso, Michael Kuusela, Ville Palkosaari, Rami Sillanpää, Ivan Suslin, Heta Toivanen et Rami Vehmanen pour leur aide durant la phase de test de ce jeu.

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier tout spécialement Harri-Pekka Kuusela qui a dirigé les tests et a contribué à d'innombrables améliorations du thème de Gear & Pistons ainsi qu'à ses mécanismes.

L'éditeur souhaite dédicacer ce jeu à Anniina pour son amour et sa patience apparemment sans limite.

## RAPPEL RAPIDE DES RÈGLES

### SÉQUENCES DES TOURS ET PHASES

I. PLANIFICATION DES ACTIONS

II. RÉOLUTION DES ACTIONS

III. RENOUVELLEMENT DE L'OFFICE DES BREVETS ET DU FERRAILLEUR.



### ACTIONS AUX EMPLACEMENTS

**Ruelles Sombres** : Choisissez 1 action parmi les suivantes : Marché Noir (choisir 3 Nouvelles Pièces, en conserver 1), Espionnage (voler une pièce d'un autre joueur) ou Syndicat Musclé (déplacer un jeton d'action à un emplacement vers l'avant ou vers l'arrière). Le jeton d'action à cet emplacement ne peut pas être utilisé lors de la phase de planification suivante.

**Office des Brevets** : Prenez une Nouvelle Pièce parmi celles à côté du plateau ou dans la pile des Nouvelles Pièces.

**Ferrailleur** : Prenez jusqu'à 2 Pièces de Rebut parmi celles à côté du plateau ou dans la pile des Pièces de Rebut.

**Atelier** : Les actions peuvent être utilisées soit pour construire, soit pour démanteler, soit pour réparer.

### CONDITIONS REQUISES POUR UNE AUTOMOBILE COMPLÈTE

- Chaque automobile doit avoir un Moteur, une Réserve de Carburant pour chaque moteur, un Système de Direction, un Engrenage et deux Essieux.
- Chaque type de Pièces (électrique, à essence, à vapeur) doit avoir un Moteur et une Réserve du même type.
- Chaque Pièce de la rangée supérieure doit avoir une pièce correspondante dans la rangée inférieure et vice versa.
- Chaque essieu supporte seulement les 5 pièces l'entourant.

### FIN DE LA PARTIE

S'il n'y a plus assez de pièces pour renouveler un emplacement.

*OU*

Si un des joueurs a une automobile complète constituée d'au moins 12 pièces.

### CALCUL DES POINTS

- ✓ PdV en fonction des Investisseurs
- ✓ +1 PdV pour chaque pièce dans la plus grande section continue
- ✓ -1 PdV pour chaque point d'Instabilité

