

# ADA'S DREAM



Livret de Règles

# Introduction

Été 1843, Ada Lovelace écrit à son ami Charles Babbage pour lui demander de prendre le contrôle du développement de sa nouvelle invention : Le moteur analytique. Babbage dessina les plans du prototype d'une formidable machine fonctionnant à la vapeur et capable d'effectuer des opérations mathématiques complexes et même de stocker et d'imprimer les résultats. Cependant, son incapacité à gérer le projet le mit à l'arrêt.

Ada Lovelace comprit comment la machine fonctionnait et rédigea même des notes d'explication suggérant des usages allant au-delà de ses fonctions arithmétiques. L'approche originale d'Ada fut de faire d'un calculateur mécanique le tout premier ordinateur.

Bien que Babbage refusât la proposition d'une femme, aussi extraordinaire soit-elle, notre jeu imagine le monde où le rêve d'Ada se serait réalisé. Les joueurs prennent le rôle des assistants d'Ada et entreront en compétition pour construire le prototype le plus efficace tout en effectuant des actions sur le plateau dans l'espoir d'aider à la réussite d'Ada.

*Bien qu'il y ait quelques éléments de fiction dans ce jeu, l'histoire d'Ada fut très réelle, ce fut un vrai pionnier dans les maths et l'informatique et on célèbre son travail encore de nos jours. Ada n'était pas une femme de son temps, une époque dominée par les hommes. Alley Cat Games nous fait vivre son histoire dans l'espoir de mettre en lumière les femmes de science et celles qui luttèrent contre un système où elles n'étaient pas à leur place. Chaque effort fut fait pour inclure des gens d'origines et de genres différents tout en essayant de coller au plus près de l'histoire. Cela signifie que certains personnages ont été inclus bien qu'ils n'aient pas de liens directs avec Ada, mais vécurent et eurent de l'influence à cette époque et vécurent des histoires intéressantes que nous voulions partager.*

## ADA LOVELACE 1815-1852

Connue comme étant la fille du poète Lord Byron, Ada reçut une éducation scientifique stricte par sa mère, très inhabituelle pour une femme de son époque.

Elle rencontra les esprits les plus privilégiés de la société Victorienne et développa un talent original pour comprendre les mathématiques et autres sciences. Dans ses écrits visionnaires, qui comprenaient le premier programme informatique de l'histoire, elle préfigure l'âge digital en expliquant comment la machine de Babbage pouvait transformer les éléments de la vie de tous les jours en données, donnant naissance à la toute nouvelle science de l'information.

## Conseil d'Ada

*Salut, je m'appelle Ada Lovelace, merci de m'offrir votre aide pour fabriquer le moteur de Charles. Je vous offrirais des conseils partout où je peux vous aider, aussi faites attention à bien lire ce livret.*



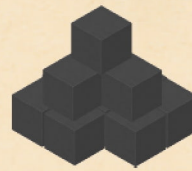
# Matériel



1 Plateau Principal



16 Jetons d'Attribution de Score (4 pour chaque couleur d'action)



36 Charbon



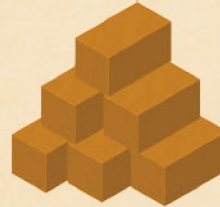
1 Carnet de Score



15 Tuiles d'Université (8 Sud, 7 Centrales)

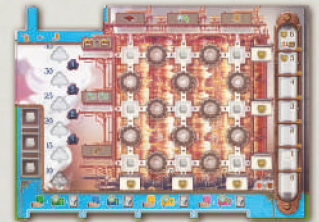


25 Tuiles de Programme

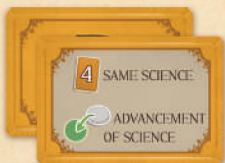


36 Laiton

A la couleur de chaque joueur:



1 Plateau de Joueur



24 Tuiles d'Objectif



20 Jetons Livre



12 Disques de Joueur



30 Cartes d'Attribution



48 pièces de 1£ et 5£



4 Jetons Recherche



50 d6 (10 jaunes, 10 bleus, 10 verts, 10 pourpres, 10 gris)



10 Cartes Partenaires de Rang 1  
30 Cartes Partenaires de Rang 2



1 Pion Premier Joueur



1 Sac à Dés



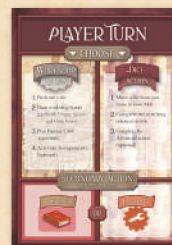
1 Pion Voyageur



9 Jetons Percée



24 Engrenages Addition  
8 Engrenages Soustraction  
(toutes ces tuiles sont identiques)  
12 Engrenages Multiplication



8 Aides de Jeu  
2 par Joueur



16 Jetons Science de Score (4 pour chaque Science)



4 Jetons Vapeur




4 Jetons Innovation





7 Cartes de Partenaires de départ (par joueur)

# Mise en Place


1. Placez le **Plateau Principal** au centre de l'aire de jeu. 




Sautez les étapes 2-4 sauf si vous avez de l'expérience dans le jeu. La mise en place standard est imprimée sur le plateau.



2. Séparez les **tuiles Université** par type. Mélangez chaque type séparément et placez aléatoirement une tuile sur chaque espace de sa couleur sur la section **Voyage**. 


3. Séparez les **tuiles Objectif** par type. Placez aléatoirement une tuile Objectif du type correspondant sur l'espace désigné de chaque section d'action. 

Assurez-vous que toutes les tuiles Objectif affichent A ou B, remplacez les tuiles si besoin jusqu'à ce que les 4 tuiles aient la même lettre.


4. Mélangez les **jetons Percée** et placez-en un aléatoirement sur l'espace désigné de la piste de Recherche de chaque section. 


5. Tirez les **jetons d'Attribution de Score** par couleur pour créer 4 piles colorées. Placez les jetons 1  en bas et les jetons 2  en haut. Placez chaque pile dans l'espace désigné en haut de la piste de Recherche colorée correspondante. 


6. Mélangez et attribuez aléatoirement chacun des **jetons 2 de Score Science** à l'une des quatre pièces de Rencontre. Placez les jetons colorés 1  dessous pour former 4 piles colorées. 

7. A 3 joueurs, on retire 1 **dé** de chaque couleur. A 2 joueurs, on retire 2 **dés** de chaque couleur. On met tous les dés restants dans le sac à Dés. 

On pioche 3 dés aléatoirement, on les lance et on les place dans un espace vide de la section de l'Atelier. On agit ainsi pour les 6 espaces.

8. Mélangez les **tuiles Programme** et placez-les dans une pile face cachée (ou plusieurs petites piles) dans l'Etude d'Ada. Distribuez 5 tuiles Programme face visible à droite de la pile. 

9. Mélangez les **cartes Attribution** et formez une pile face cachée. Placez la pile dans l'espace désigné de l'Etude d'Ada. Distribuez les 4 premières cartes dans les espaces à la droite de la pile. 

10. Placez les 4 piles de **cartes Partenaires** de départ (icône S) sur le côté pour le moment. Séparez les **cartes Partenaires** restantes par rang et mélangez chaque rang séparément. Distribuez une carte de Rang 1 à chaque joueur\*. 

S'il y a moins de 4 joueurs, retirez des cartes Partenaires de rang 1 de manière à ce que le deck restant soit toujours de 6 cartes.





Placez les cartes de rang 2 sur le côté du plateau Principal près de la zone Meetings (en bas à gauche).

Placez les 6 cartes restantes de rang 1 au-dessus pour former un deck face cachée. Distribuez les 4 premières cartes dans les espaces de la zone Meetings.

*\*Si tous les joueurs ont l'expérience du jeu, vous pouvez draftez ces cartes dans l'ordre inverse des tours à la place.*



11. Séparez les **tuiles Engrenage** par type. Mélangez les Engrenage Multiplication en une pile face cachée et placez-la sur le côté du plateau. Distribuez les 2 tuiles du haut dans l'espace désigné de la section Meetings.

Donnez à chaque joueur 1 Engrenage Addition et 2 Engrenages Soustraction.

Placez les Engrenage restants sur l'espace désigné de l'Etude d'Ada.



12. Placez les **Charbons, Laitons** et **Pièces** dans une réserve générale sous la zone Institution. Placez les **Livres** dans l'espace désigné dans l'Etude d'Ada.

*Cette réserve n'est pas limitée. Si vous vous retrouvez à court d'un élément donné, utilisez un remplaçant approprié.*

13. Chaque joueur choisit une couleur et prend tout le matériel de cette couleur.



14. Placez le **plateau Joueur** devant vous, en laissant de l'espace tout autour.



15. Placez 1 **jeton Recherche** sur le plus bas espace de chaque piste Recherche.



16. Placez votre **jeton Voyage** sur l'espace Londres de la section Voyage.



17. Placez les 12 **disques Joueurs** sur les espaces Engrenage de votre plateau.



18. Prenez 1 **jeton Innovation** et 1 **jeton Vapeur** et placez-les dans les espaces marqués des pistes correspondantes de votre plateau.



19. Mélangez votre carte Partenaire de rang 1 piochée aléatoirement avec vos **cartes Partenaires de Départ** pour former une pile face cachée et placez-la dans l'espace à droite au-dessus de votre plateau ( ). Piochez 4 cartes.



20. Donnez à chaque joueur 4 £, 1 **Charbon**, 1 **Laiton**, 1 **Livre** et 2 **Aides de Jeu**.



21. Le joueur ayant le plus récemment utilisé un ordinateur devient le **premier joueur**, et il reçoit le **jeton Premier Joueur**. Le jeu se déroule dans le sens horaire. Donnez au deuxième joueur 1 £ supplémentaire, au troisième joueur 1 **Charbon** supplémentaire, et au quatrième joueur 1 £ et 1 **Charbon** supplémentaires.



22. Remettez dans la boîte tous les éléments ne servant pas.

# Aperçu

Une grande révolution technologique se profile en Grande Bretagne, au cœur de l'époque Victorienne. Ada Lovelace, esprit incisif et pionnière de la programmation, espère votre aide pour développer le premier prototype de la machine analytique de Charles Babbage. Ada vous fournit les plans (votre plateau), les contacts (les cartes Partenaires), et instructions générales (Objectifs) pour vous aider à construire la machine. La fin du jeu se déclenche quand un joueur a terminé son prototype, et vous comptez les points de prestige, pour les sections de la machine construites, les cartes Partenaires obtenues, les Universités visitées, et les conférences données aux Institutions. Le joueur ayant le plus de Prestige est le vainqueur, et sera choisi par Ada pour terminer le projet.

Ada's Dream se joue sur un certain nombre de tours de joueur (habituellement 18 par joueur), en commençant par le premier joueur, et continue jusqu'à ce que la fin du jeu soit déclenchée. Une fois qu'un joueur a placé son 9e dé dans la zone Machine, le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Tous les Points de Prestige (🔴) sont marqués à la fin du jeu en utilisant le carnet fourni.

## Déroulement du Jeu

A votre tour, vous devez décider quel type de tour vous allez résoudre; tour d'**Atelier** ou tour d'**Actions**. Chaque type de tour est décrit en détail ci-dessous. A la fin de votre tour, vous effectuerez soit une action **Publication** (en dépensant un Livre) ou **Construire une Engrenage**, puis c'est au joueur suivant dans le sens horaire.

**REGLE GENERALE:** Quand un effet de jeu vous permet de prendre un objet du marché en-dehors d'une action principale dans cette zone, décalez tous les objets restants vers la droite et remplissez les espaces vides après avoir résolu votre effet.

### NUMEROS DE REFERENCE

Plusieurs matériels et endroits sur le plateau incluent des numéros de référence marqués par l'icône 📌. Ils sont utilisés dans le jeu solo et quand on fait référence dans l'annexe dans les livrets des extensions, solo et annexe.

## Tour Atelier

*Bricoler dans votre atelier vous permet de rassembler les parties (dés) nécessaires pour terminer la machine. Vous devrez aussi obtenir de la Recherche en faisant appel à l'expérience gagnée grâce aux Attributions données par Ada et vous aurez l'occasion de demander des faveurs des personnes importantes de l'époque en jouant des cartes Partenaires, si vous remplissez les conditions.*

Lors d'un tour Atelier, vous prenez un dé de la zone Atelier du plateau Principal et vous l'ajoutez à la zone de Stockage de votre plateau. Vous ne pouvez pas prendre ce type de tour si vous n'avez pas de place dans votre Stockage. Vous allez aussi déclencher plusieurs bonus. Pour effectuer un tour Atelier, suivez ces étapes dans l'ordre:

1. **Choisissez un dé** de l'Atelier. **Déplacez ce dé** d'un espace dans le sens horaire autour de l'Atelier. Vous pouvez dépenser 1 Charbon pour avancer ce dé d'un espace supplémentaire. Vous pouvez aussi dépenser 1 Charbon pour modifier de 1 la valeur d'un dé dans l'Atelier. Vous ne pouvez pas utiliser ces options plus d'une fois chacune.
2. Le dé que vous déplacez **pousse un autre dé**, de valeur inférieure ou égale, hors de l'espace Atelier où il termine son mouvement. Le dé poussé est le dé que vous prendrez et devient le dé actif. Placez le dé actif sur l'espace bonus de l'Atelier. Vous ne pouvez pas choisir et déplacer un dé en étape 1 de manière à ce qu'aucun dé ne puisse être poussé.
3. **Prenez la récompense** de l'espace bonus de l'Atelier occupé par le dé actif. Chaque espace Atelier a une récompense différente, indiquée dans l'espace Atelier correspondant.
4. Si un espace Atelier ne contient maintenant aucun dé, piochez-en 3 du sac, lancez-les et placez-les dans l'espace vide, puis prenez la récompense de l'espace bonus Atelier correspondant.
5. Prenez le dé actif de l'espace bonus Atelier et **placez-le dans** la case vide la plus haute de la **zone de Stockage** de votre plateau.
6. **Jouez au plus une carte Partenaire** de votre main. Les cartes Partenaires vous demandent d'avoir un dé actif d'une certaine valeur pour pouvoir les jouer. Certaines cartes Partenaire ont un coût supplémentaire pour les jouer. Résolez l'effet indiqué sur toute carte Partenaire jouée et défaussez-la à gauche de votre pioche.
7. Si vous prenez un dé jaune, vert, bleu ou pourpre, vérifiez la colonne correspondante de vos cartes Attribution sous votre plateau. Vous gagnez 1 Recherche pour chaque carte dans cette colonne. Déplacez votre marqueur Recherche d'autant de cases que de cartes. (Voir Recherche en page 9). Les dés gris n'activent pas de cartes Attribution.

## Conseil d'Ada

*Le dé que vous prenez est important pour plusieurs raisons; la couleur détermine les actions que vous prendrez plus tard et le type de recherche que vous pouvez obtenir. Le nombre détermine quelle carte Partenaire vous pouvez jouer et vaudront en toute fin des 🔴. Un dé de faible valeur conviendra mieux pour jouer des cartes et un dé de haute valeur marquera plus de 🔴. Ce n'est pas tout, vous devrez aussi penser au bonus Atelier que vous voulez et des options que vous laisserez à vos rivaux!*

## EXEMPLE



Ketan (vert) prend un tour Atelier. Il choisit ce dé 5 vert et le déplace d'une case autour de l'Atelier.



Il décide de dépenser 1 Charbon pour réduire le dé bleu 3 à 2 et le pousse dans l'espace bonus de recherche, il choisit aussi alors d'augmenter la recherche en pourpre.



La zone d'où il a prit le dé est maintenant vide, aussi la remplit-il avec 3 dés, piochés du sac, les lance et gagne aussi le bonus de pioche de 2 cartes Partenaires.

Ketan place le dé actif sur la zone de stockage de son plateau. Il choisit de ne pas jouer de carte et vu qu'il n'a pas d'attribution dans la colonne bleue, son tour s'arrête là.



## ESPACES BONUS DE L'ATELIER



Gagnez 1 Recherche



Gagnez 2 Charbons



Gagnez 3 £



Gagnez 1 Innovation



Gagnez 1 Laiton

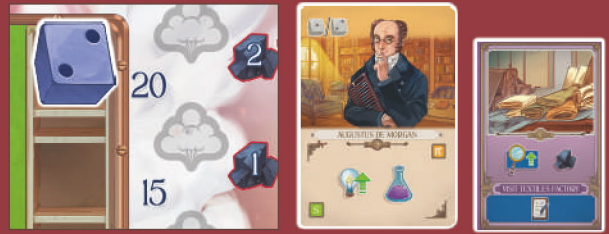


Piochez 2 cartes Partenaires de votre deck



## EXEMPLE AVANCE

Si Ketan choisit à la place de jouer Augustus de Morgan de sa main (ce qui demande un dé 2), ce qui suit aurait pu se produire:



Il place le dé actif sur la zone de stockage de son plateau. C'est un 2, aussi joue-t-il Augustus de Morgan de sa main, ce qui demande un dé 2. Il gagne 1 Innovation et un objet de l'Etude. Il choisit la carte d'Attribution bleue. Visiter l'Usine de Textile lui permet de gagner 1 Recherche bleue et 1 Charbon.



Prendre le dé bleu déclenche ensuite les cartes Attribution bleues ce qui lui donne une autre recherche bleue. Ketan atteint une Percée aussi gagne-t-il 1 Innovation supplémentaire.

1. Choisissez 1 dé à déplacer



2. Poussez un dé dans l'espace bonus



3. Gagnez la récompense



4. Remplissez un espace Atelier (s'il est vide)



5. Prenez le dé actif et placez-le dans votre Stockage






6. Jouez une carte Partenaire (option)




7. Activez des cartes Attribution (option)

## CARTES PARTENAIRES


Les cartes Partenaires représentent toutes les personnes importantes du moment avec lesquelles Ada et vous devrez travailler. Chaque carte appartient à l'une des cinq couleurs, les cartes colorées appartenant à l'une des quatre Sciences (Mathématiques, Physique, Astronomie et Ingénierie) et peuvent vous octroyer des  supplémentaires à la fin du jeu via l'action Meetings. Les cartes Partenaires incolores sont les sponsors souhaitant soutenir vos efforts.



Vous aurez toujours huit cartes Partenaire dans votre réserve (deck, défausse et main combinés). Pendant le jeu, vous pourrez gagner de nouvelles cartes Partenaire; à ce moment, vous devrez immédiatement retirer du jeu une carte Partenaire, depuis votre main ou votre défausse. Votre deck se situe juste au-dessus de votre plateau d'où vous piochez les cartes pour les mettre dans votre main () et vous les défaussez dans l'espace à sa gauche (). Les cartes Partenaires ne peuvent être jouées que depuis votre main, et sont immédiatement placées dans la défausse au-dessus de votre plateau. Si vous devez piocher à partir d'un deck vide, mélangez votre défausse pour en faire un nouveau deck et continuez de piocher si besoin. La main est limitée à 5 cartes et vous devez défausser des cartes en surplus à la fin de votre tour.


On peut jouer des cartes Partenaire lors d'un tour Atelier, si vous prenez un dé actif vous le permettant. Elles peuvent aussi être jouées quand vous terminez une action qui montre l'icône  sans avoir à payer son coût normal.







### 1. Nom et image du Partenaire.

2. **Requis/Coût:** Certaines cartes Partenaire ne peuvent être jouées dans un tour Atelier que si vous avez prit un dé d'une valeur spécifique. Certaines cartes Partenaires ont un coût associé avec le jeu de cette carte lors d'un tour Atelier.

2A). : le coût de ces cartes vous demande de réduire de 1 la valeur du dé actif. Vous ne pouvez pas jouer une telle carte avec un dé de valeur 1.


2B).  : Le coût de ces cartes vous demande de dépenser autant de £ que la valeur du dé actif

Si vous jouez une carte au sein d'une action avec l'icône , vous ne payez pas le coût et n'avez pas besoin de remplir le requis.

3. **Science:** La plupart des cartes Partenaires appartiennent à l'une des 4 Sciences (Mathématiques , Physique , Astronomie , et Ingénierie ) , cela étant indiqué par l'icône sur la carte et la couleur de fond de l'image. Les jetons de Score de Science de l'action Meeting vous feront gagner des  à la fin du jeu pour les cartes appartenant à certaines Sciences.
4. **Prestige:** La plupart des cartes Partenaires ont une valeur de  qui sera comptabilisée en fin de jeu.
5. **Effet:** Toutes les cartes Partenaires ont un effet que vous devez accomplir entièrement quand vous jouez la carte. Si vous ne pouvez pas obtenir les bénéfices d'un effet ou d'une partie d'un effet, vous pouvez quand même jouer la carte et gagner ce que vous pouvez.



### Conseil d'Ada

Essayez d'obtenir les 8 meilleurs Partenaires pour votre stratégie et leur potentiel de . N'ayez pas peur de changer de cartes régulièrement et de chercher des moyens de les utiliser.

## CARTES ATTRIBUTIONS

Les Attributions sont des tâches données par Ada quand vous lui rendez visite à son étude.

Vous obtenez l'effet d'une carte Attribution que vous gagnez. Elle est ajoutée à la colonne de la couleur correspondante sous votre plateau. Vous choisissez la colonne si elle est bicolore parmi ces deux couleurs. Vous choisissez la colonne si elle est sans couleur.



Certaines Attributions demandent de l'aide de vos Partenaires et requièrent donc de défausser un certain nombre de cartes Partenaires de votre main. Vous ne pouvez pas choisir cette Attribution si vous ne pouvez pas défausser ce nombre de cartes Partenaires.



Quand vous prenez un dé lors d'un tour Atelier, vérifiez le nombre de cartes Attributions de la colonne de la couleur correspondante. Chaque carte Attribution vous fait gagner 1 Recherche. Faites monter votre marqueur Recherche d'autant d'espaces sur la piste Recherche de cette couleur. Les jetons de Score d'Attribution pris en haut des pistes de Recherche vous feront gagner des en fin de jeu pour les cartes placées à court de certaines colonnes sous votre plateau (voir ci-dessous).

## Conseil d'Ada

Les Attributions sont un moyen génial pour générer la Recherche que vous aurez besoin pour accéder aux actions avancées et obtenir des Percées. Vous voudrez essayer d'obtenir l'accès à la section avancée dès que possible. Ne sous-estimez pas le potentiel de des Attributions combiné avec les jetons de score.

## RECHERCHE

Chaque zone d'Action du plateau a sa propre piste de Recherche. Chaque joueur a un marqueur sur chacune des 4 piste, représentant son niveau de Recherche dans ce domaine. Quand votre marqueur atteint un espace Percée (indiqué par un !), vous gagnez la récompense indiquée sur le jeton Percée placé près du haut de la piste .

De plus, chaque piste de Recherche apporte 2 niveaux d'action Avancée . Si votre marqueur a atteint ou dépassé un de ces niveaux, vous pouvez prendre une action Avancée après votre action principale après votre action principale en effectuant un tour Action.

Quand vous atteignez le haut d'une piste de Recherche, vous devez prendre le jeton de Score d'Attribution du haut de la pile pour cette piste et vous la placez près de votre plateau. Vous ne pouvez gagner qu'un jeton de chaque couleur. Ces jetons font gagner à la fin du jeu pour chaque Attribution dans la colonne de couleur correspondante sous votre plateau. Le premier jeton vaut 2 par Attribution, les autres valent 1 par Attribution.

Quand vous avez atteint le haut d'une piste de Recherche particulière, vous ne pouvez plus gagner de Recherche sur cette piste. Si vous avez un choix, vous devez gagner de la Recherche sur une piste différente. Si la Recherche obtenue est spécifique à cette piste (venant d'Attributions quand vous prenez un dé de la couleur correspondante), vous ne gagnez pas la Recherche.



## RESSOURCES & INNOVATION

Vous gérez différentes ressources, gagnées et dépensées tout au long du jeu. Il n'y a pas de limite à chaque ressource. Un coût dans une ressource ne peut être payé qu'avec cette ressource, elle ne peut pas être remplacée. Si la réserve se retrouve à court d'un type de ressource, vous pouvez utiliser un substitut.

Les ressources sont l'argent (£), Charbon, Laiton et Livre.



On gagne et dépense aussi de l'Innovation tout au long du jeu mais on la gère sur votre plateau. Pour chaque Innovation gagnée, montez votre marqueur d'un espace. Descendez-le d'un espace par Innovation dépensée. Vous ne pouvez avoir plus de 6 Innovations. Quand votre marqueur atteint le dernier espace de cette piste, vous pouvez dépenser immédiatement 2 Innovations pour gagner le bonus Atelier de votre choix. Vous ne pouvez pas gagner d'autres Innovations si le marqueur est déjà dans l'espace du haut.



## Conseil d'Ada

L'innovation sert dans les Institutions et les Meetings. On l'obtient via les cartes Partenaires et d'autres sources. Le Charbon sert dans l'Atelier et votre machine, et s'obtient principalement via l'action Voyage. Le Laiton sert à construire les Engrenages et est plus dur à trouver, dans certaines cartes Partenaires ou effets d'Institution. L'argent permet de recruter des cartes Partenaire et de Voyager sur la carte mais peut se trouver à divers endroits. Les Livres sont la ressource la plus rare et la plus spéciale. Je vous en donnerai de mon étude et vous pourrez les utiliser pour obtenir les puissantes actions Publication de chaque zone.



# TOUR ACTION

Lors d'un Tour Action, vous choisissez un dé de la zone de Stockage de votre plateau, devenant le dé actif, pour effectuer l'action principale correspondant à la couleur du dé actif. Vous devez pouvoir effectuer l'action principale pour pouvoir choisir cette action. Le dé actif est placé dans votre machine pour le score en fin de jeu. Les dés gris vous permettent de choisir l'action principale de votre choix. Suivez les étapes suivantes dans cet ordre pour effectuer un tour Action:

1. Choisir un dé de la zone de Stockage de votre plateau.
2. Placez le **dé actif** dans un emplacement vide de la **Machine**.
3. Terminez l'**action principale** de la couleur correspondante détaillée dans les pages suivantes.
4. Terminez l'**action Avancée** si vous avez assez de Recherche.

Plusieurs actions vous permettent de placer un disque. On le prend de votre plateau pour le placer sur le plateau principal. Chaque disque retiré libère un espace où construire une Engrenage. Si une action vous permet de placer un disque mais qu'il ne vous en reste plus, vous pouvez alors déplacer vers un nouvel espace un disque déjà placé sur le plateau Principal. Si vous placez un disque sur un Objectif, vous ne pouvez pas déplacer un disque faisant partie de ce que requiert cet objectif.

## Conseil d'Ada

*Les Actions qui placent des disques vous permettent de faire de la place pour les Engrenages. Plus vous placez des disques, plus vous pouvez construire des Engrenages, plus vous terminez des lignes, plus vous gagnez des . Lors du placement d'un dé dans le Machine, pensez aux programmes que vous avez ou que vous voulez avoir et au score final, une ligne contenant un Engrenage Addition puis un Engrenage Multiplication marqueront un maximum de , si vous avez assez de Vapeur, bien sûr.*



# ETUDE D'ADA

Rendez Visite à Ada elle-même dans son étude à Ockham Park pour obtenir des Programmes et Engrenages pour votre machine, et les écrits d'Ada sous la forme de Livres qui serviront à obtenir de grandes récompenses dépendant du moment où vous choisirez de les publier.

## ACTION PRINCIPALE

Choisissez UNE tuile Programme



ET

Choisissez UNE récompense d'Etude



- Obtenez 1 Livre
- Obtenez 1 Engrenage Addition
- Obtenez 1 carte Attribution   
(voir page 9)

Après avoir choisi une tuile Programme, retirez du jeu la tuile la plus à droite s'il y en a une.

Glissez toutes les tuiles restantes à droite pour remplir les espaces vides et piochez de nouvelles tuiles de la pile pour remplir les espaces vides de la gauche.

Après avoir choisi une récompense d'Etude, retirez du jeu la carte Attribution de l'espace le plus à droite, s'il y en a une. On effectue cet effet peu importe la récompense d'Etude reçue, pas seulement quand vous choisissez une Attribution.

Glissez toutes les cartes restantes vers la droite pour remplir les espaces vides. Puis piochez de nouvelles cartes pour remplir les espaces vides restants à gauche.

## ACTION AVANCEE



Si vous avez atteint le premier niveau de la piste de Recherche, vous pouvez choisir une récompense d'Etude supplémentaire qui doit être différente de la première récompense d'Etude.



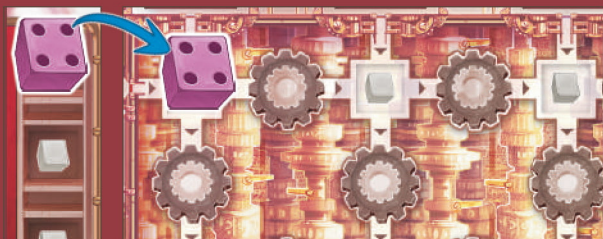
Si vous avez atteint le second niveau de la piste de Recherche, vous pouvez prendre les 3 récompenses d'Etude.

## Conseil d'Ada

Les Actions dans mon étude sont géniales pour obtenir des objets qui vous aideront à gagner du mais à moins de prendre l'action Publications, vous ne pourrez pas placer de disque.



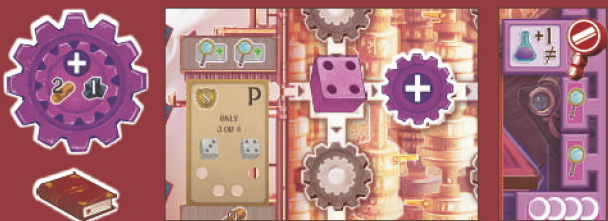
## EXEMPLE



Séréna (rouge), utilise le 4 pourpre de son Stockage pour effectuer une action Etude d'Ada, en le plaçant dans sa Machine.



Elle choisit en premier la tuile Programme qui marquera 8 pour ses dés de valeurs 3 et 4. Elle la place sur le bonus de gain de 2 bonus Recherche.



Elle choisit ensuite de prendre un Engrenage Addition. Etant au premier niveau de la piste de Recherche, elle choisit aussi de prendre un Livre. Séréna décide de ne pas le dépenser pour une action Publication et dépense à la place 2 Laiton et 1 Charbon pour construire l'Engrenage Addition dans sa Machine. Elle retourne l'Engrenage pour afficher le grand symbole + qui sera important pour le score final.

## TUILES PROGRAMME

Les tuiles Programme sont les cartes perforées qu'Ada utilise pour programmer les machines.

Chacune indique un critère de score. Les tuiles sont placées dans les rangées et colonnes de la Machine de votre plateau. Gagnez immédiatement la récompense indiquée dans l'espace.

- Gagnez 1 Livre
- Gagnez 2 Innovations
- Piochez 3 cartes Partenaires
- Gagnez 2 récompenses différentes des espaces bonus de l'Atelier
- Gagnez 2 Recherches
- Gagnez 2 Laitons



A la fin du jeu, s'il y a 3 dés dans la rangée ou la colonne remplissant le critère de la tuile Programme, vous gagnez le nombre de points indiqué sur la tuile. Avoir des Engrenages ou disques sur la ligne n'affecte pas le score du Programme.

## Conseil d'Ada

Terminer des Programmes peut rapporter quantité de points. Il existe des moyens de modifier les dés dans votre Machine pour correspondre à vos Programmes en utilisant les actions Publication lors d'actions Institutions ou Voyage.

## ENGRENAGES

Les Engrenages sont un élément vital de votre machine et doivent être placées entre les dés pour déterminer combien chaque rangée ou colonne marquera en fin de jeu.

Vous commencez le jeu avec des Engrenages dans votre réserve personnelle et vous pouvez en gagner soit avec l'action à l'Etude d'Ada soit avec l'action Publication dans la zone Meeting. Prenez tout nouvel Engrenage Addition gagné dans la réserve de l'Etude d'Ada. Prenez tout nouvel Engrenage Multiplication du marché et remplissez immédiatement l'espace vide. Tout Engrenage gagné va dans votre réserve personnelle.

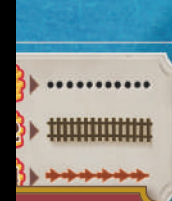
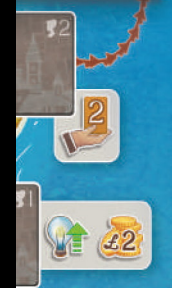
Vous ne pouvez construire un Engrenage (voir page 19) qu'en utilisant l'effet Construire un Engrenage et en en payant le coût. Chaque Engrenage indique son coût



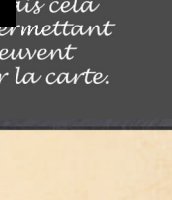
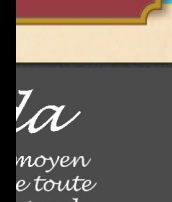
## Conseil d'Ada

Construire des Engrenages vous rapportera toujours des points, même les Engrenages Soustraction qui évitent de perdre 2 points et si vous les placez devant un petit nombre où, encore mieux, dans une ligne que vous ne terminerez pas, vous gagnerez des points. Les plus grands scores viennent de machines avec 3 Engrenages Multiplication, mais il n'est pas facile de les avoir et il y a plein de façons d'essayer de les avoir!

Piste de  
Recherche



Route,  
Rail,  
Ferry.



Sur la piste de Recherche, vous pouvez aller à une petite Cité, 2 Petites Cités plus loin (voir ci-dessous) après avoir résolu la première Cité. Ne payez pas le coût du voyage mais résolvez la Cité comme indiqué ci-dessus.

La  
moyen  
de toute  
ceci  
vous cela  
Celle de l'argent. Les Actions vous permettant  
de vous déplacer gratuitement peuvent  
vraiment vous aider à naviguer sur la carte.

## MOUVEMENT SUR LA CARTE

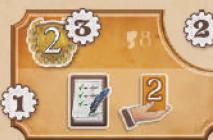
L'action Avancée Voyage, et plusieurs autres effets permettent de déplacer votre Voyageur vers des petites Cités ou des Universités. Ainsi, vous pouvez sauter des endroits qui ne correspondent pas au type indiqué. A savoir, si vous vous déplacez vers la Petite Cité suivante, vous pouvez sauter plusieurs Universités jusqu'à atteindre une petite Cité, et vice-versa. Si vous devez payer le coût du mouvement, alors vous devez payer pour tout le mouvement.



Mouvement vers  
une Université



Mouvement vers  
une petite Cité



## TUILES UNIVERSITE

Les Cités Université sont réparties en trois régions, deux d'entre elles étant mises en place aléatoirement. Chaque tuile indique **1** une récompense gagnée quand vous visitez la Cité, **2** un espace où placer votre disque, et **3** une valeur de marquée en fin de jeu par tous les joueurs y ayant placé un disque. De plus, vous gagnez 2 par disque placé sur le votre.

## EXEMPLE



Anthony (bleu ciel) utilise un 1 bleu de son Stockage pour effectuer une action Voyage, et le place dans sa Machine. Il désire aller d'Oxford à Manchester. Ce mouvement lui coûte 6 £ (1 £ pour chaque route et 2 £ pour le train). Il place un disque sur l'Université, gagnant un Engrenage Addition, et construisant un Engrenage gratuitement.

Comme il est au premier niveau de la piste de Recherche, il peut aussi se déplacer vers la plus proche petite Cité, y gagnant aussi sa récompense. Anthony choisit d'aller à Liverpool, gagnant 1 Charbon et 3 £. Il ne fait pas l'action Construire un Engrenage ou Publication.

## MEETING

*Qui vous connaissez est presque aussi important que ce que vous savez. Assistez aux rencontres sociales avec les grands esprits de l'époque et obtenez leur aide dans le futur. Vous pouvez avoir accès à des Partenaires de valeur soit en les impressionnant avec vos Innovations soit en dépensant de l'argent pour leur montrer vos succès.*

### ACTION PRINCIPALE

Placez un disque dans l'espace vide le plus en haut à gauche d'une chambre de Meeting en y payant le coût indiqué, soit en £ soit en Innovation.

Mettez dans votre main une carte Partenaire du marché de votre choix. Elle peut venir de l'emplacement sous la chambre de Meeting où vous avez placé ce disque, ou de tout emplacement à sa droite; à savoir, si vous placez un disque dans la chambre la plus à gauche, en payant 5 £ ou 3 Innovations, vous pouvez choisir l'une des quatre cartes du marché. Si vous placez un disque dans la chambre la plus à droite, vous ne pourrez prendre que la carte Partenaire se trouvant sous cette chambre.

**Rappelez-vous;** quand vous gagnez une nouvelle carte Partenaire, vous devez immédiatement en retirer une autre de votre main ou votre défausse pour en avoir toujours 8.

Piochez le nombre de cartes Partenaire indiqué sous l'espace d'où vous avez pris la carte.

Après avoir choisi une carte Partenaire, retirez du jeu la carte dans l'espace le plus à droite s'il y en a une.

Glissez les cartes restantes vers la droite et remplissez les espaces vides en piochant des cartes du deck.

### ACTION AVANCEE



Si vous avez atteint le premier niveau de la piste de Recherche, vous pouvez jouer une carte de votre main sans en payer le coût.







Si vous avez atteint le second niveau de la piste de Recherche, vous pouvez piocher 2 cartes puis en jouer une de votre main sans en payer le coût.

## Conseil d'Ada

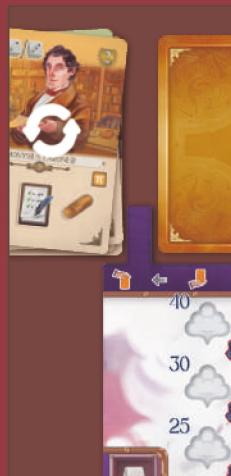
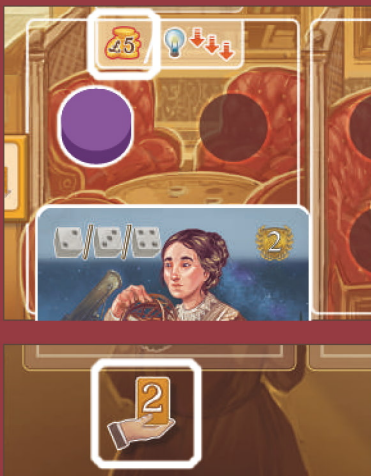
*Les cartes Partenaires sont le meilleur moyen pour avoir des options différentes des autres joueurs. Obtenez le mélange convenant le mieux à votre stratégie et trouvez des moyens de les jouer. Essayez aussi de gagner la majorité dans les chambres correspondant aux Sciences des cartes en votre possession.*

### JETONS DE SCORE SCIENCE

En fin de jeu, les jetons de Score Science sont résolus selon le nombre de disques dans chaque chambre. Celui qui en a placé le plus gagne le jeton de Score Science 2  placé au-dessus de cette chambre, tous les autres joueurs gagnant son jeton de Score Science 1 . En cas d'égalité pour le plus grand nombre de disques, chacun de ces joueurs gagne le jeton de Score Science 1 , les autres ne gagnant rien. Placez le jeton près de votre plateau. Chaque jeton de Score Science vous fait gagner des  pour les cartes Partenaires dans votre réserve en fin de jeu.



### EXEMPLE



Isobel (pourpre) utilise un 4 gris de son Stockage pour effectuer une action Meeting, et le place dans sa Machine. Elle désire prendre la carte la plus à gauche et pour ce faire paye 5 £ et place un disque dans la chambre de Meeting la plus à gauche. Elle met la carte dans sa main et en pioche 2 autres de son deck. Isobel choisit de retirer Menabrea, et la range dans la boîte. Sa pile ne contenant qu'un carte, elle mélange sa défausse pour former un nouveau deck avant de piocher la seconde carte.

Isobel ayant atteint le second niveau sur la piste de Recherche, elle peut piocher 2 cartes de plus et jouer une carte. Elle joue ainsi Caroline Herschel, la carte qu'elle vient juste d'avoir. Cela lui permet de construire un Engrenage Addition gratuitement. Isobel décide de dépenser un Livre pour obtenir un Engrenage Multiplication. Bien qu'elle puisse se permettre de la construire maintenant, elle doit attendre un autre tour car elle a choisi une action Publication plutôt qu'une action Construire un Engrenage.

# INSTITUTION

Les Institutions attirent les plus grands esprits et ont le pouvoir de décider des théories qui réussiront ou qui échoueront. Vous devrez y présenter vos idées sous la forme d'une conférence, partageant votre Innovation avec ceux qui y assistent pour vous donner de grandes récompenses.



## ACTION PRINCIPALE

Choisissez un espace de Conférence sur le plateau. Ils sont répartis en 6 Niveaux et 4 Institutions. Le Niveau 1, montrant les quatre Institutions, ne peut pas recevoir de disque. Chaque espace de Conférence aux niveaux 2-6 ne peut recevoir qu'un disque (hormis les disques supplémentaires placés via l'action Publication de l'Etude d'Ada). Payez le coût en Innovation et placez un disque dans l'espace de Conférence choisi. Rappelez-vous que les disques ne sont pas placés dans le Niveau 1. Gagnez les effets indiqués dans l'espace.

Le coût de placement d'un disque est celui du niveau plus tous les niveaux en dessous qui ne contiennent aucun de vos disques, ni ne sont sous un de vos disques (à savoir, chaque niveau entre le disque placé et le plus haut niveau où vous avez placé un disque).

En vérifiant le niveau d'un disque, on regarde sur toutes les colonnes, pas juste celle où vous placez le disque. On compte toujours le niveau où vous placez le disque, même si vous avez un autre disque à ce niveau.

## EXEMPLE DE COÛT

Isobel (pourpre) effectue une action Institution pour la première fois.

Il ne lui est pas possible de placer au niveau 6 car son coût de 6 est supérieur à ce qu'elle a.

Le Niveau 5 coûte 6 (niveaux 5 + 4 + 3 + 2)

Le Niveau 4 coûte 4 (niveaux 4 + 3 + 2)

Le Niveau 3 coûte 2 (niveaux 3 + 2)

Le Niveau 2 coûte 1



Elle décide de dépenser 2 pour se placer au niveau 3.

Lors d'un tour ultérieur, Isobel refait une action Institution, le coût étant réduit car elle n'ajoute pas les niveaux sous celui ayant un de ses disques.

Le Niveau 6 coûte 7 et n'est toujours pas disponible.

Le Niveau 7 coûte 4 (niveaux 5 + 4)

Le Niveau 4 coûte 2

Le Niveau 3 coûte 1

Le Niveau 2 coûte 1



Elle décide de dépenser 4 pour se placer au niveau 5.

## Conseil d'Ada

Faire une Conférence d'un niveau inférieur baisse le coût des futures actions, même si vous devez toujours payer le coût de cette Conférence, mais dès que vous atteignez un disque d'une rangée inférieure, tous les coûts supplémentaires sont ignorés.

## ACTION AVANCEE



Si vous avez atteint le premier niveau de la piste de Recherche, vous pouvez gagner la récompense supplémentaire de votre choix d'un espace vide à un niveau inférieur de la même Institution.



Si vous avez atteint le second niveau de la piste de Recherche, vous pouvez gagner la récompense supplémentaire de votre choix d'un espace vide à un niveau inférieur de n'importe quelle Institution.

### EXEMPLE



Ketan (vert) utilise un 6 vert de son Stockage pour faire une Conférence et le place dans sa Machine. Il a 5 Innovations et a déjà placé un disque au niveau 4 aussi il peut choisir un espace vide de n'importe quel niveau. Il choisit de placer le disque en Niveau 6 de la Royal Society et dépense 5 Innovations.



L'effet lui permet d'utiliser l'effet d'une carte dans le marché de la zone Meeting et de gagner un jeton de Score Science en Ingénierie. Il utilise l'effet de Bryan Donkin pour gagner 3 £ et convertir une tuile Engrenage Soustraction en tuile Engrenage Addition, prenant cet Engrenage de la réserve.



Ketan, ayant atteint le second niveau de la Piste de Recherche, peut choisir un espace vide sous le niveau 6 pour en prendre la récompense. Il décide de gagner 2 objets différents de l'Etude, à savoir une tuile Engrenage Addition et un Livre. Ketan décide de ne pas dépenser le Livre pour construire un Engrenage Addition à la place, dépensant 2 Laiton et 1 Charbon.

## ACTION PUBLICATION OU CONSTRUIRE UN ENGRENAGE

Quel que soit le type de tour que vous avez effectué, vous pouvez soit dépenser un Livre pour terminer une action Publication de la zone de votre action principale OR Construire un Engrenage dans votre Machine sur votre plateau. Vous ne pouvez choisir qu'une seule de ces options, ou aucune.

Dépensez un Livret pour terminer l'action **Publication** de la zone choisie.

OU

Vous pouvez **construire UN Engrenage** sur votre plateau (Cela peut être terminé pendant que le joueur suivant résout son tour).

### ACTIONS PUBLICATION

#### ACTION PUBLICATION D'ATELIER



Dépensez un Livre pour avancer votre marqueur d'un espace. Chaque avancée peut avoir un coût devant être payé en Charbon comme indiqué sur votre piste de Vapeur.

#### PUISSANCE VAPEUR

La vapeur sert à alimenter la machine. Le niveau de votre marqueur Vapeur en fin de jeu limite le nombre de que vous gagnez pour chaque ligne terminée dans votre machine. Chaque niveau permet de marquer plus de par ligne, p.e. le niveau 3 de Vapeur vous permet de marquer un maximum de 20 par ligne (voir score final).

#### Conseil d'Ada

*La Vapeur est vitale si vous voulez que les lignes de votre machine marquent un maximum. Cependant, si vous prévoyez de faire beaucoup de lignes de faible valeur, vous n'aurez pas besoin de beaucoup de Vapeur.*



### ACTION PUBLICATION ETUDE D'ADA (POURPRE)



Dépensez 1 Livre pour retirer un disque de votre plateau pour le placer au-dessus d'un disque de votre couleur qui a été placé dans une zone d'action du plateau principal (pas sur un

Objectif). Vous ne gagnez pas les récompenses indiquées dans l'espace où est placé le disque. Vous pouvez cependant effectuer l'action avancée de premier niveau de la zone où vous l'avez placé, quelque soit votre niveau sur la poste de recherche. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux disques au même endroit. Ils compteront cependant pour le score final et pour les Objectifs. Si vous choisissez de prendre cette action alors que vous n'avez aucun autre disque placé sur le plateau, retirez simplement ce disque du jeu.

#### EXEMPLE

Séréna (rouge) a pris une action à l'Etude d'Ada et désire aussi faire l'action Publication. Elle dépense un Livre et prend un disque de son plateau. Le disque doit être placé sur un de ses disques sur le plateau principal.



Elle a 3 options pour placer le disque: Dans la zone Voyage sur Manchester ce qui vaut 2 en ayant 1 disque sur un des siens; dans la zone Meetings dans la chambre la plus à droite pour s'assurer la majorité et gagner plus de avec ses cartes Partenaires Maths; mais comme elle a déjà la majorité ici, elle choisit de le placer dans la zone Institution, dans l'Astronomical Society pour battre Isobel (pourpre) dans l'égalité pour la majorité ce qui vaut 8. Elle gagne alors l'effet d'un espace vide de cette Institution, et choisit de piocher 2 cartes Partenaires et gagne 2 Percées différentes.

### ACTION PUBLICATION VOYAGE (BLEU)



Dépensez 1 Livre pour changer la valeur de 1 à 4 dés de votre plateau (Machine ou Stockage) d'au plus 4 en tout, en plus ou en moins, pour un minimum de 1 et un maximum de 6.

### ACTION PUBLICATION MEETINGS (JAUNE)



Dépensez 1 Livre pour gagner 1 tuile Engrenage Multiplication du marché. A chaque gain de tuile, remplissez immédiatement l'espace vide du marché.

### ACTION PUBLICATION INSTITUTION (VERT)



Dépensez 1 Livre pour échanger un dé de votre plateau avec un dé de l'Atelier. Chaque dé va occuper l'espace de l'autre dé.

#### EXEMPLE



Anthony (bleu ciel) a prit une action Institution et désire aussi prendre l'action Publication. Il dépense le Livre et échange le 1 bleu de sa Machine avec le 6 pourpre de l'Atelier. Cela augmentera non seulement son score mais aussi permettra de remplir les conditions de sa tuile Programme.

## CONSTRUIRE UNE TUILE ENGRENAGE

Payez le coût indiqué sur un Engrenage pour le construire. Les Engrenages Addition et Soustraction ont chacun le même coût. Le coût de chaque Engrenage Multiplication est différent et est indiqué sur la tuile.

Un Engrenage acheté est placé dans un espace vide de votre Machine, face indiquant son coût étant cachée. Une fois placé, un Engrenage ne peut plus être déplacé ou retiré sauf si une récompense le permet.



Les Engrenages influent le score final de chaque ligne et chaque colonne. On calcule chaque ligne dans l'ordre, de la gauche vers la droite, ou du haut vers le bas. Cela contredit le processus mathématique moderne mais représente le calcul de chaque somme par la machine conçue par Babbage. Pour plus de détails sur la manière dont les Engrenages calculent, voir le score final en page 20.

Cela peut être terminé pendant que le joueur suivant résout son tour.



## OBJECTIFS

Chaque zone d'action a un Objectif en rapport avec les actions prises dans cette zone. Vous devez placer un disque sur un Objectif que vous avez terminé. Le premier joueur terminant un Objectif place un disque sur l'espace de plus grande valeur, ainsi que les autres joueurs le terminant en autant de tours. Par la suite, les autres joueurs placeront un disque sur l'espace de plus faible valeur. Ces disques seront marqués en fin de jeu.

### Conseil d'Ada

*Chercher à terminer des Objectifs avant les autres joueurs peut vous aider à décider de votre stratégie pour gagner le plus de points. De plus, placer des disques sur les Objectifs fait de la place sur votre plateau pour accueillir de nouveaux Engrenages.*

### EXEMPLE



Isobel (pourpre) vient juste de placer un 3e disque dans une chambre différente de la zone Meetings. Cela remplit l'Objectif et elle prend donc un autre disque de sa Machine pour le placer sur l'Objectif. Comme personnel ne l'a fait avant elle, elle le place sur l'espace 7.

### EXEMPLE D'OBJECTIF



Visiter Bristol & Manchester

Avoir 2 Attributions dans la colonne Pourpre

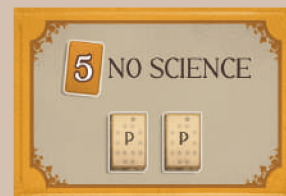


Avoir 1 dé de chaque couleur dans votre Machine



Construire 1 Engrenage Multiplication

Donner le plus de Conférences dans 2 Institutions différentes



Avoir 5 cartes Partenaires n'appartenant pas à la Science.


Placez 2 Programmes.





















# Fin du Jeu et Décompte Final

La fin du jeu est déclenchée quand un joueur place son 9e dé dans sa Machine. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs ont fait le même nombre de tours, et donc jusqu'au joueur à droite du premier joueur. On passe ensuite au décompte final.

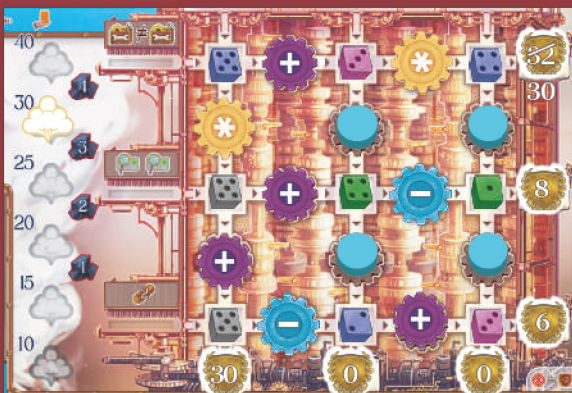
## DECOMPTE FINAL

Les joueurs gagnent des  ainsi:

- Objectifs** - Chaque gagne les  indiqués sur les Objectifs sur lesquels ils ont placé un disque.
  - Voyage** - Chaque joueur gagne les  indiqués sur les tuiles Universités sur lesquels ils ont placé des disques, + 2  par disque au-dessus du sien.
  - Conférence** - Chaque rangée d'Institution rapporte des  au joueur ayant placé le plus de disques dans cette rangée. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent la moitié des  indiqués.
  - Meeting** - Chaque chambre de Meeting rapporte des jetons de Score Science d'un type particulier. Si vous avez placé le plus de disques, vous gagnez le jeton de Score Science 2  placé au-dessus de cette chambre. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent le jeton de Score Science 1 , les autres joueurs ne gagnant rien de cette chambre. Placez le jeton près de votre plateau.
- Pour chaque jeton de Score Science, vous gagnez autant de  que la valeur du jeton pour chaque carte Partenaire ayant la même Science.
- Cartes Partenaire** - Faites la somme des  indiqués sur toutes les cartes dans votre réserve, y compris les  négatifs.
  - Programmes** - Vérifiez les dés de chaque ligne pour chaque tuile Programme sur votre plateau. Si 3 dés ont été placés et qu'ils correspondent au critère de la tuile Programme, vous gagnez les  indiqués. S'il y a moins de 3 dés ou s'ils ne correspondent pas au critère, vous ne marquez rien.
  - Lignes terminées** - Une ligne (rangée ou colonne) est terminée si elle contient 3 dés et 2 Engrenages. Vous calculez chaque ligne terminée de la gauche vers la droite ou du haut vers le bas (voir des exemples ci-dessous). La valeur finale est limitée par la Puissance Vapeur et ne peut pas la dépasser.
  - Engrenages** - Vous perdez 2  par Engrenage que vous n'avez pas construit.
  - Innovation** - Les espaces supérieurs de la piste Innovation indiquent des . Si votre marqueur se trouve dans un tel espace en fin de jeu, vous gagnez les  indiqués près de votre marqueur.
  - Jetons de Score d'Attribution** - Pour chaque jeton de Score d'Attribution, vous gagnez les  indiqués sur le jeton pour chaque Attribution se trouvant dans la colonne de la couleur correspondante de votre plateau.
  - Ressources restantes** - Chaque Livre vaut 1 . Chaque groupe de 10 £, Charbon et Laiton vaut 1  quelle que soit la combinaison.

Le joueur obtenant le plus de  est déclaré vainqueur et est choisi par Ada pour terminer le moteur analytique. S'il y a égalité parmi les premiers joueurs, c'est celui qui a construit le plus d'Engrenage qui gagne. S'il y a encore égalité, c'est celui dont le total des dés est le plus grand. S'il y a encore égalité, c'est celui qui est le plus proche du premier joueur dans le sens horaire qui gagne.

### EXEMPLE DE LIGNES TERMINEES



Anthony (bleu ciel) marque les points pour ses lignes terminées ainsi. Rappelez-vous qu'une ligne terminée doit contenir 3 dés et 2 Engrenages. On calcule de la gauche vers la droite et du haut vers le bas.

Rangée du haut:  $5 + 3 = 8$ ,  $8 \times 4 = 32$ . Cette ligne ne marquera que 30 , limité par la Vapeur

Rangée du milieu:  $5 \times 4 = 9$ ,  $9 - 1 = 8$

Rangée du bas:  $5 - 2 = 3$ ,  $3 + 3 = 6$

Colonne de gauche:  $5 \times 5 = 25$ ,  $25 + 5 = 30$

Les deux autres colonnes ne sont pas terminées.

Score final des lignes terminées: 74 .

## EXEMPLE DE SCORE

Isobel (pourpre) marque:

1 disque en 1e place pour 7 ☀️.



2 disques sur Bristol et 1 sur Manchester pour 6 ☀️.



2 Majorités de Chambre donnent les jetons 2 ☀️ en Ingénierie et Astronomie. 2 cartes de chaque Science donne 8 ☀️.



Les cartes Partenaires donnent un total de 9 ☀️.



Egalité au niveau 6 de l'Institution pour 4 ☀️.



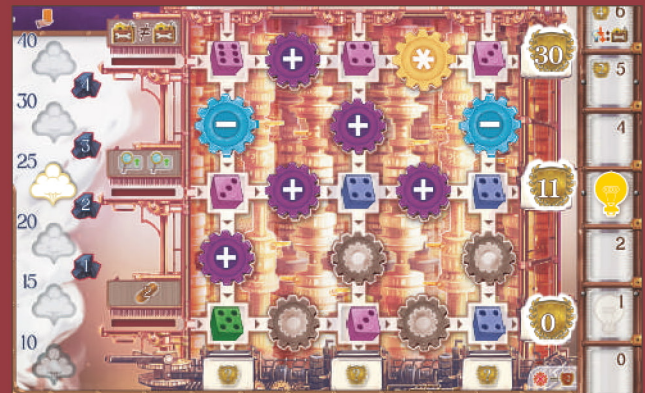
4 Programmes terminés pour 30 ☀️.



3 lignes sont terminées, celle totalisant 30 étant limitée à 25 par la Vapeur donnant un total de 44 ☀️.

4 espaces n'ont pas d'Engrenage pour -8 ☀️.

Le marqueur Innovation n'est pas dans les deux espaces du haut, soit 0 ☀️.



Le jeton de Score d'Attribution 2 ☀️ en pourpre et le jeton 1 ☀️ en vert pour 6 ☀️.




Pas de Livre restant et un total de 14 £, Charbon et Laiton pour 1 ☀️ (7 £ + 4 Charbon + 3 Laiton)



**SCORE TOTAL : 107**

# Référence des Icônes

Plusieurs matériels et endroits sur le plateau comprennent des références marquée d'un . Ils sont utilisés dans le jeu solo où dans l'appendice des livrets distincts, extensions, solo et appendice.

## RECOMPENSES D'ATELIER



Prenez cette quantité de Laiton, Charbon ou Pièces de la réserve.



Piochez ce nombre de cartes de votre deck. S'il est vide, mélangez votre défausse pour le refaire.



Montez votre jeton de Recherche d'un espace vers le haut d'une piste de Recherche.



Montez votre marqueur Innovation d'un espace vers le haut sur la piste d'Innovation pour chaque flèche indiquée.



Prenez une des 6 récompenses d'Atelier ci-dessus.

## RECOMPENSES D'ETUDE



Prenez un Livre de la réserve.



Prenez un Engrenage Addition de la réserve.



Prenez une carte Attribution du marché.



Prenez une des trois récompenses d'Etude ci-dessus.

## COUT



Remettez cette quantité de Laiton, Charbon ou pièces dans la réserve.



Descendez votre marqueur Innovation d'un espace vers le bas par flèche indiquée.

## CARTES



Jouez une carte Partenaire de votre main sans en payer le coût.



Gagnez une carte Partenaire du marché sans en payer le coût, sans placer de disque, ou sans piocher de carte supplémentaire. Placez la carte dans votre main.



Utilisez l'effet d'une carte Partenaire du marché.



Gagnez la récompense indiquée égale au nombre de cartes de votre main.



Défaussez / Piochez le nombre de cartes indiqué

## ENGRENAGES



Prenez un Engrenage Multiplication du marché.



Construisez un Engrenage, en payant le coût habituel.



Construisez un Engrenage Addition sans en payer le coût.



Echangez un Engrenage Soustraction de votre plateau avec un Engrenage Addition de la réserve.

## VOYAGE



Déplacez votre Voyageur vers une Petite Cité à 1 espace de distance. Ne payez pas le coût en £. Gagnez la récompense indiquée.



Déplacez votre Voyageur vers une Petite Cité à 2 espaces de distance au plus. Ne payez pas le coût en £. Gagnez la récompense indiquée.



Déplacez votre Voyageur vers l'Université la plus proche (en étapes de mouvement). Placez-y un disque mais ne payez pas le coût en £ et ne gagnez pas de récompense.

## DISQUES



Placez un disque au-dessus d'un autre de vos disques.



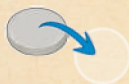
Placez un disque dans une chambre disponible de la zone Meeting. Ne gagnez pas la récompense et ne payez pas le coût normal.



Placez un disque sur une Université. Ne gagnez pas la récompense, ne déplacez pas votre voyageur, ne dépensez pas de £.



Placez un disque sur l'Université. Ne gagnez pas la récompense, ne déplacez pas votre Voyageur et ne dépensez pas de £.



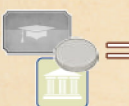
Déplacez un disque du plateau Principal vers un espace disponible du plateau. Ne gagnez pas la récompense.



Retirez un disque de votre plateau pour le placer dans la boîte de jeu.



Déplacez un disque d'une Cité Université vers une autre Cité Université et gagnez la récompense indiquée.



Gagnez la récompense indiquée pour chaque disque que vous avez placé dans les Institutions et Universités.



Pour plus d'information sur le coût du niveau d'Institution, voir en page 16.

## AUTRES ICONES



Effectuez l'action indiquée sans en payer le coût normal (croix rouge) mais ne gagnez pas la récompense habituelle (pas de coche verte) ou gagnez la récompense habituelle (coche verte présente)



Prenez un jeton d'Attribution d'une Piste de Recherche.



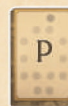
Prenez un jeton de Score Science.



Montez votre marqueur Vapeur d'un espace. Payez le coût en Charbon.



Montez votre marqueur Vapeur d'un espace sans payez le coût en Charbon.



Prenez un Programme du marché. Ajoutez-le à l'espace Programme de votre Plateau pour prendre le bonus correspondant.



Prenez une action avancée de niveau 1.



Avancez votre marqueur Recherche d'un espace de la piste de Recherche de la couleur indiquée.



Prenez la récompense indiquée sur un jeton Percée.



Echangez un dé de votre plateau avec un dé de l'Atelier.



Ajustez la valeur d'un dé de votre Plateau ou dans l'Atelier de plus ou moins 1.



Les récompenses associées avec cette icône doivent être toutes différentes.

# Référence Abrégée

## RESSOURCES DE DEPART

Chaque joueur commence avec:



2e joueur:

3e joueur:

4e joueur:

## ACTION D'ATELIER

• Dépensez 1 Charbon pour avancer un dé d'un espace



• Dépensez 1 Charbon pour ajuster la valeur d'un dé de plus ou moins 1.

Chaque action ne peut être faite qu'une fois.

Ces actions peuvent être faites à tout moment pendant un tour Atelier.

## RAPPELS CLES



Les Lignes terminées sont calculées séquentiellement de la gauche vers la droite ou du haut vers le bas. (p.e.,  $2 + 3 \times 5 = 25$  et non 17)



Les joueurs peuvent Publier OU Construire une fois par tour, à la fin de leur tour. Il y a 12 emplacements d'Engrenages et habituellement 18 tours. N'oubliez pas de construire vos Engrenages!



Un programme ne compte pas comme objet d'étude quand il s'agit de prendre la récompense d'objet d'étude.



En déplaçant votre Voyageur vers une Petite Cité Gratuitement, on doit sauter les espaces d'Université.



Le coût de placement d'un disque dans chaque niveau est le coût de ce niveau plus celui de tous les niveaux en-dessous qui ne contiennent pas ni ne sont sous un de vos disques (c.à.d chaque niveau entre le disque placé, et le plus haut disque placé en-dessous).

Pour vérifier le niveau d'un disque, on vérifie toutes les colonnes, pas juste celle où on place le disque. Le coût du niveau où vous le placez est toujours compté, même s'il y a un autre disque de votre couleur à ce niveau.

## Crédits

**Concept:** Toni Lopez

**Concept Solo:** David Digby

**Art & Graphisme:** Javier Gonzalez Cava

**Développeur en Chef:** David Digby

**Développement supplémentaire:** Anthony Howgego

**Editeur:** Liam Collins

**Edition du Livret de Règles:** David Digby et Anthony Howgego

**Conception du Livret de Règles:** Florentyna Butler et Archie Edwards

**Conception de la Production:** Florentyna Butler

**Consultant Culturel et Historique:** Beverly Adams

**Relecteurs:** Ketan Deshpande, Robert Durant, Phil Davies, Chris Taylor, Alex Washtell, Ruth Richards, St John Skeates, Steve Danes

**Playtesteur en chef:** Ketan Deshpande

**Traduction Française:** Marc Adda

**Playtesteurs:** Hector Carrion, Manuel J. Garcia, Jaume Archer, Antonio Moonoise, les Membres de VPT Wednesdays, Richard Woods, David Ellis, Kortez Serrano, Joao Monteiro, Armaid Salahuddin, Robert Durant, Jack Rosetree, Shane Ryan, Jim Cirigliano, Gareth Cheesman, John Guthrie, Nick Sims, Camdem Dyer, Nate Mc Evoy, Lorenzo Montenero, Ahmad Al Gailani, Michael French, Ian Brocklebank, Aleksandar Saranac, JB Feldman, Fotios Petropoulos, Jay Hutton, Chris Hall, Pete Steele, Jade Jones

## Index

Mise en Place .....	Page 4
Tour Atelier .....	Page 6
Tour Action .....	Page 10
Etude d'Ada (Pourpre).....	Page 11
Voyage (Bleu) .....	Page 13
Meetings (Jaune).....	Page 14
Institutions (Vert) .....	Page 16
Actions Publication ou Construire .....	Page 17
Objectifs .....	Page 19
Sco(e de Fin de Jeu .....	Page 20
Référence des Icônes .....	Page 22